Año III Número 25- 350 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

SUPER MARIO ALL-STARS
¡Vuelve el Héroe!

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

MEGA CD
El último reto de Sonic

ALADDIN
Un sueño, un juego

HOBBY PRESS

Los «cracks» de lucha, a escena
STREET FIGHTER II TURBO & CHAMPION EDITION

¡COMENTAMOS LAS VERSIONES MÁS MONSTRUOSAS!
JURASSIC PARK

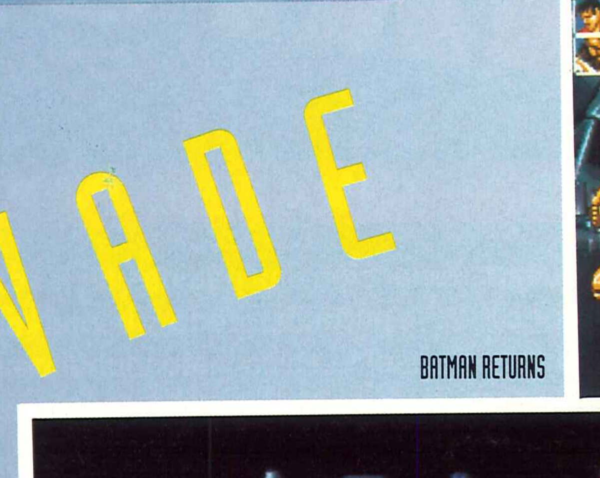
JURASSIC PARK Invade las Consolas

¡YA ESTÁ AQUÍ!

8 414090 100168 00025


MEGA
LA LOCURA TE
La fiebre del MEGA CD se ha desatado.
Movimientos humanizados... Perspectivas imposibles...
en Compact Disc. Animaciones vivientes... Simuladores de vértigo en 3-D... Thrillers interactivos...
Un simple disco dará cabida a toda la acción imaginable. Ya nada volverá
¿Estás listo para enfrentarte a la realidad?. Escenarios multidimensionales...
Giros insólitos... Desplazamientos virtuales... Sonido Megafónico...
¡IMAGENES REALES! Juegos de lucha, de prodigioso realismo te transportan a las salas recreativas...
a ser lo mismo. Sólo a través de tu Mega Drive entrarás en un nuevo mundo, donde lo pasarás... de locura. ¡EL MEGA CD!
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD
MEGA-CD II SEGA
MEGA-CD
SEGA
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:
Unitros







BATMAN RETURNS

FINAL FIGHT



GHT TRAP



NIGHT TRAP

INCLUIDO CON TU MEGA CD

ROAD AVENGER



SONIC CD

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: S. Herranz, C. Frutos, J.L.del Carpio, M. del Campo, Esther Barral, Antonio Caravaca J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección), Abel Vaquero, Elena Jaramillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda

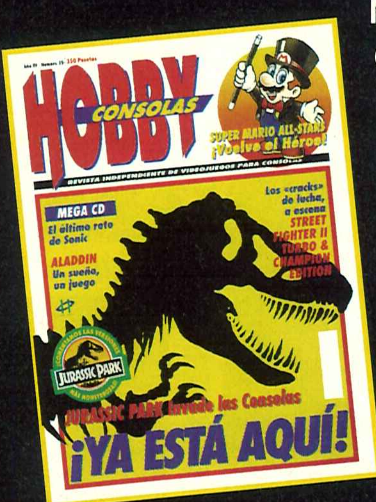
Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.
Colab. Autoedición: Millán de Miguel

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

LA PORTADA: JURASSIC PARK



Nuestra redacción, las páginas de la revista, las consolas, la portada... Todo, absolutamente todo Hobby Consolas se ha visto inundado este mes por estos mastodónticos dinosaurios. Y es que, como ya conoceréis sobradamente, el último film de Steven Spielberg, Jurassic Park, ha tenido un especial eco en el mundo de los videojuegos. En este número os ofrecemos las cuatro versiones que ya han salido al mercado, a excepción de la del Mega CD (algo teníamos que dejar para el próximo, ¿no?). Para que podáis disfrutar plenamente con la dinosauriomanía.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

Toda la fuerza del mejor arcade de lucha de todos los tiempos ha arrasado nuestra redacción. Las dos nuevas versiones del SF II suman la increíble cifra de 44 megas de acción, velocidad y espectáculo.

CRUELA DE VIL

¿Quién soy?, ¿dónde estoy? Con tanto viaje a través del tiempo con mi amiga Time Gal, estoy confundida. Creo que esto es Hobby Consolas y debo presentaros las novedades, pero no las recuerdo. Algo tienen que ver con dinosaurios, coches y peces.

TENIENTE RIPLEY

Los dinosaurios están a punto de hacer picadillo con las páginas de nuestra revista. Los hay de todos los tamaños y formas. Menos mal que contamos con la ayuda de héroes de la talla de Aladdin, Bubsy o el mismísimo Super Mario.

BOKE

¡¡Consoleros, vuestra hora ha llegado!! Ya está aquí Mortal Kombat para la 16 bits de Nintendo, con una jugabilidad a prueba de mandos y tal realismo que correrás el peligro de morir divirtiéndote. Te lo dice uno que ya está muerto.



Año III - Nº 25-octubre 1993. 350 ptas. (Incluido IVA)

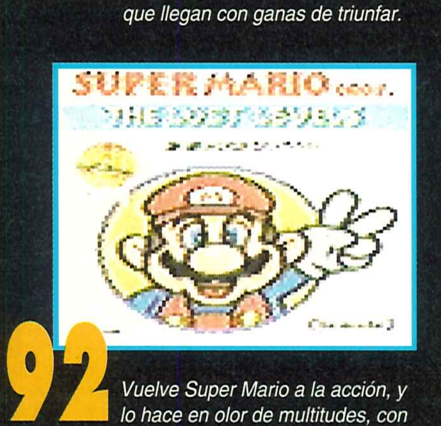
LO MÁS NUEVO



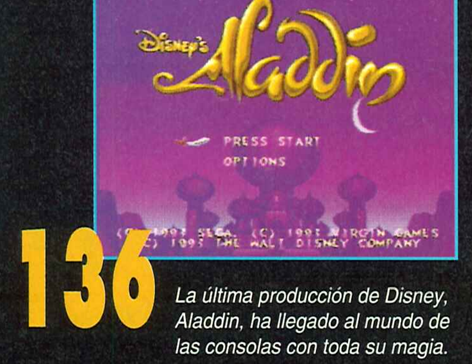
68 Dos nuevas versiones del S.F. II, la Turbo y la Champion Edition, que llegan con ganas de triunfar.



78 La súper estrella de Sega no podía quedarse al margen de un invento como el del Mega CD.



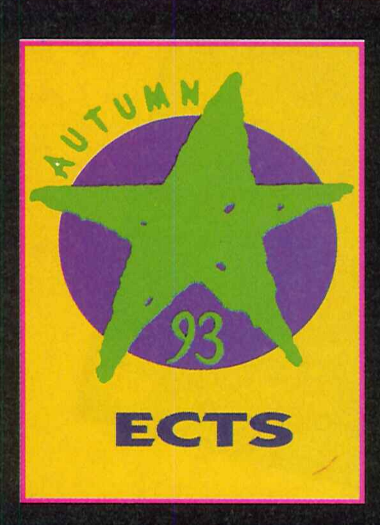
92 Vuelve Super Mario a la acción, y lo hace en olor de multitudes, con este genial Super Mario All Star.



136 La última producción de Disney, Aladdin, ha llegado al mundo de las consolas con toda su magia.

- JURASSIC PARK SNES 50
- JURASSIC PARK MD 56
- JURASSIC PARK NES 62
- MORTAL KOMBAT 84
- ECCO THE DOLPHIN CD...114
- BUBSY 118
- SPOT 122
- STAR WARS...................124
- FERRARI GRAND PRIX 126
- ROBO ALESTE..............128
- ROBOCOD 2..................132
- BABY T-REX..................140
- LETHAL ENFORCES.....142
- ECCO THE DOLPHIN GG ..146
- DAVIS CUP.....................148
- TIME GAL.......................152
- JAMES BOND JR 156
- BATTLETOADS 158

E.C.T.S.



Como ya viene siendo habitual por estas fechas, Londres fue el escenario de una de las Ferias de mayor prestigio en el mundo de los videojuegos, el E.C.T.S. Por supuesto, Hobby Consolas no podía faltar a esta interesante cita, para recoger con detalle todo lo que allí se presentó, que no fue poco. Y en este número, a partir de la página 28, podréis verlo.

✶ NOTICIAS 8
Toda la información que os interesa en relación al mundo de las consolas, venga de donde venga. De España, Europa, los USA...

✶ MEGA CD 20
Un informe de las cualidades técnicas que posee este nuevo soporte realizado por Sega, de su precio y de los juegos que para él se avecinan.

✶ BIG IN JAPAN 24
Cuatro magníficos cartuchos que están haciendo furor en Japón y que algún día lo harán en España.

✶ MANGAS 44
Para quien no lo sepa, el manga es la denominación que reciben los comics en Japón. Y como quiera que tienen gran relación con el mundo de los videojuegos, hemos realizado este interesante reportaje.

✶ ÉXITOS 160
Este mes ha sido muy jugoso en cuanto a novedades, y por eso nuestras listas han sufrido bastantes cambios. Yo de ti, las echaría una ojeada.

✶ LASERS & PHASERS 164
Trucos y passwords de todas las formas, todos los colores, y para todos los juegos.

✶ ¡QUÉ LOCURA! -- 170
Cada vez son más los dibujos que nos mandáis, y de una mayor calidad. La selección es muy difícil...

✶ TELÉFONO ROJO 174
Nuestro compañero Yen no se cansará nunca de resolver todas vuestras dudas consoleras.

✶ GAME MASTERS----- 180
¿Sabíais que Nintendo ha dado un vuelco a los proyectos que preparaba para el futuro? ¿No? Pues no os preocupéis, que M.A.D. os lo cuenta.

✶ LA GRAN OCASIÓN - 188
Las mejores ofertas en cuanto a compraventa de cartuchos y consolas las encontrarás en esta sección.

✶ SUPERVIEWS 196
Cuatro suculentas páginas en las que podrás ver los juegos que el próximo mes serán toda una realidad.



GAME BOY · Battletoads in Ragnarok's World

Y tú eres el Battletoad elegido para enfrentarte a la malvada Reina.



Arréglatelas para salvar al mundo de los malvados planes de Julius y del Señor de las Tinieblas.

Tú también formarás parte de la leyenda



Espadas mágicas, el bosque sombrío, palabras clave... ¡y se dice que algunos lograron salir con vida!

Hasta los profesionales prefieren entrenarse aquí

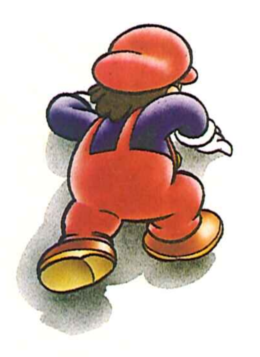
Normal; hay para elegir individuales o dobles; pista rápida, hierba o tierra batida. Y todo a golpe de botón.



Con la mafia rondando no hay lugar para el descanso



Y sólo tú, Pato Darkwing, podrás llevar a estos seis peligrosos matones ante la justicia.



GAMEBOY™



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Final Sega'93 VIENA SE RINDIÓ A LA FURIA HISPANA





¡Vaya honor para nuestros chicos! Una foto en exclusiva con Damon Hill y The Barber bien merece un viaje a Viena. Y mucho más cuando a uno le caen encima un Mega CD.

Con un **brillante segundo puesto** en las dos categorías participantes -senior y junior- cerró el equipo español su participación en el segundo campeonato internacional de videojuegos Sega. Nuestros representantes en el evento, **Rafa Sánchez, un canario de 12 años y José Angel García, gallego de 17**, supieron



demostrar a los competidores de los restantes 10 países reunidos en Viena qué equipo era el más completo y porqué habían llegado hasta allí.

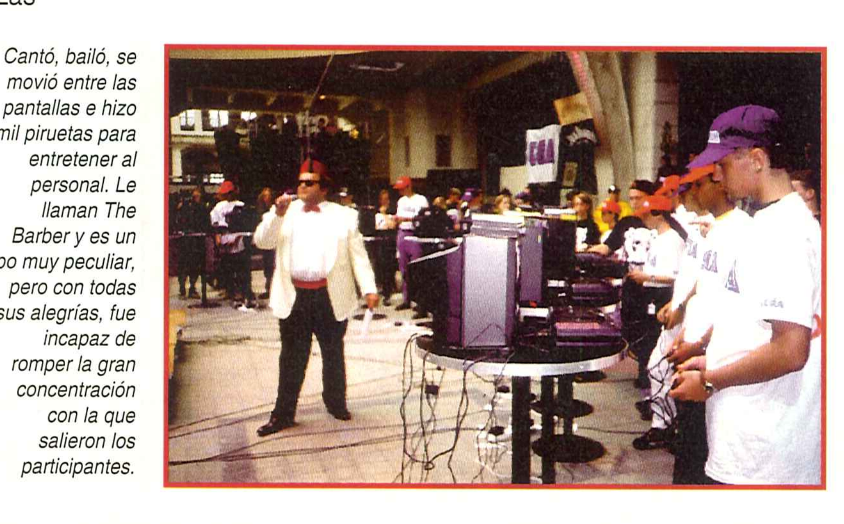
Las pruebas no fueron fáciles. De hecho se pusieron por vez primera en liza juegos de Mega CD. Pero ellos reaccionaron muy bien, tan bien que fijaos que posiciones consiguieron: En **Cool Spot**, el primer juego, fueron, **ambos, terceros**; en **Final Fight CD, los dos segundos; en Jungle Strike, los cuartos y en Jaguar XJ220,** el compacto estrella, **los segundos de nuevo**, a un paso de los ganadores absolutos.

Dos Mega CD, eso sí de parte de Sega España, fueron a parar a las ansiosas manos de nuestros chicos. En Viena sólo tuvieron premio los primeros y una mujercita llamada Nathalie, que venía de Bélgica y era la única fémina del conjunto. Entre ellos se **llevaron dos Mega CD entregados por el piloto Damon Hill**, uno para el hombre de **Suecia -Mikael Roth, junior- y otro para el de Finlandia -Markko Rankala, senior**- quien además se hizo con el casco del piloto. Para la señorita, unos guantes de conducir.

El escenario en el que se celebró la final era un viejo museo tecnológico reconvertido a discoteca El lugar estaba **perfectamente acondicionado** para la final. Había un par de **locomotoras soltando humo** y unas jaulas en las que seguramente se debatirían los cuerpos de preciosas bailarinas.

El animador de la fiesta fue un siniestro personaje al que llaman **«The Barber» -él es el protagonista de toda la campaña publicitaria de Mega CD en el Reino Unido**- y la verdad es que, pese a su aspecto y sus disfraces, no puso nervioso a nadie. Más que nada a juzgar por las puntuaciones, altísimas, que cosecharon todos los chavales. Enhorabuena a los nuestros.

Cantó, bailó, se movió entre las pantallas e hizo mil piruetas para entretener al personal. Le llaman The Barber y es un tipo muy peculiar, pero con todas sus alegrías, fue incapaz de romper la gran concentración con la que salieron los participantes.





SOLO HAY UN JUEGO DE 24 MEGAS.

SOLO UNA CONSOLA CAPAZ DE RESISTIRLO

Unitros



STREET FIG
SPECIAL CHAM
SEGA
SEGA
MEGA
SEGA
MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II
SPECIAL CHAMPION EDITION
24 MEGAS
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
STREET FIGHTER II
SONIC
SEGA
16-BIT
PON EL TURBO
Además de Turbo... ¡Champion Edition!
La versión más demoledora de un Juego Legendario.
¡¡24 MEGAS!! en tu poder para llevar tu MEGA DRIVE
al límite de la diversión. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!.
Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido.
¡Es la gran pasada! hasta se han retocado los caracteres
gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.
Ryan, Blanka, Ken, Guile, Chunli, Dhalsim,... Sus voces
digitalizadas paralizarán tus músculos. Sus golpes
secretos, tu cerebro.
TM © 1992 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. CAPCOM and STREET FIGHTER II are trademarks of CAPCOM Co. Ltd. Manufactured and distributed under license from CAPCOM Co. Ltd. by U.S. Gold Ltd.Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7 AX. England. CAPCOM®
Unitros


GHTER II
TM
APION EDITION
A SEGA
24
MEGAS
GA
DRIVE
A TUS PUÑOS
¡¡Usa los tuyos!! Puñetazo del Dragón, Patada de huracán, Presa giratoria, Disparo del tigre...¡Que no te toquen las narices! Uno ó dos jugadores y Modo Versus. ¡Lucha contra ti mismo!.
No puedes perder. No puedes perdértelo.
Píllatelo por separado o con el nuevo Pack MEGA DRIVE que incluye además, una aventura del incomparable SONIC.
Por cierto, recuerda que la MEGA DRIVE es tu única vía de acceso a la nueva generación de Videojuegos: MEGA CD.
¿Aún no lo tienes?.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

En Pantalla

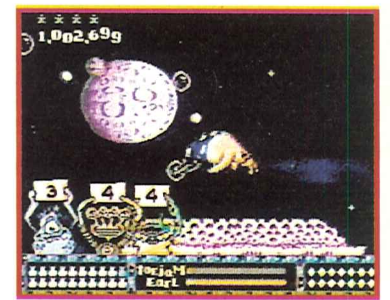
Están locos estos humanos
TOEJAM & EARL 2



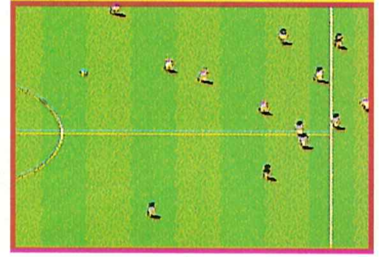
De vuelta al planeta Funkatron, unos endiablados **terrícolas se embarcaron como polizones** en nuestra nave, y ahora andan haciendo de las suyas. Por eso, **ToeJam o Earl** (o ambos a la vez) tendrán que **poner fin a tanto disparate** y mandar a esos pillastres de vuelta a casa.

Bien es cierto que Funkatron no es ese tipo de planeta al que hemos soñado viajar alguna vez. Y que, además, **para realizar nuestra misión** habrá que participar en una **prueba de cama elástica o competir en un concurso de "raperos"** intergalácticos. Una auténtica locura digna de ambos tipejos.









SONY PREPARA SU OFENSIVA

El relaciones públicas de **Sony, Alan Welsman** nos visitó hace unos dias para presentarnos los últimos lanzamientos de esta compañía, que serán distribuidos a través de Columbia Tri-Star. Para la 16 bits de Nintendo tendremos **"Equinox", "Flash Back", "The Last Action Heroe" y, "Sensible Soccer"**, éste último en formatos SNES, MD, GB y GG. Además comentó el lanzamiento de **"Last Action Hero"** y **"Gear Works"** para GG.







La fuerza de la razón
SHINING FORCE

Los fanáticos del **género de rol** están de enhorabuena. Pronto llegará a Mega Drive lo que promete ser una de las mejores producciones de los últimos tiempos en este tipo de juegos: **Shining Force**. Este cartucho lleva ya algún tiempo pululando por Japón y el Reino Unido, y se sabe que está **siendo traducido al español** antes de su lanzamiento en nuestro país.

Para que os vayáis haciendo una idea, os diremos que vuestro objetivo consistirá en **derrotar al Dark Dragon** que ha asolado las tierras de Rune, representando el papel de un joven y valiente espadachín.

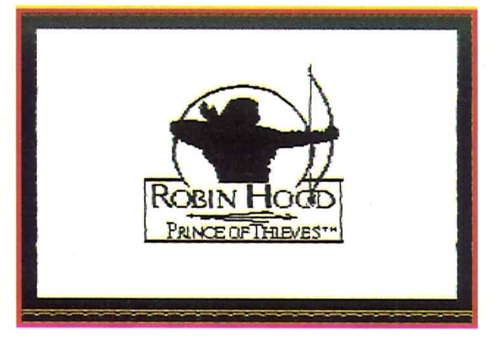
A través de **ocho escenarios**, los **12 megas** de Shining Force os permitirán presenciar algunas de las más fantásticas escenas de combate vistas hasta ahora.



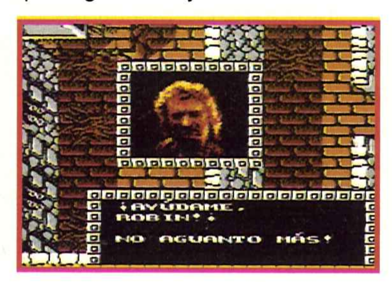


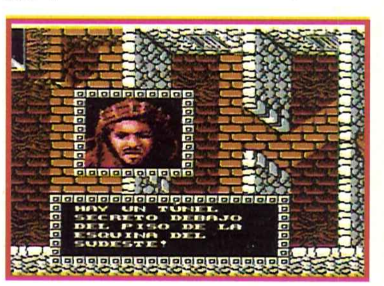


SPACO Y NINTENDO
La aventura continúa

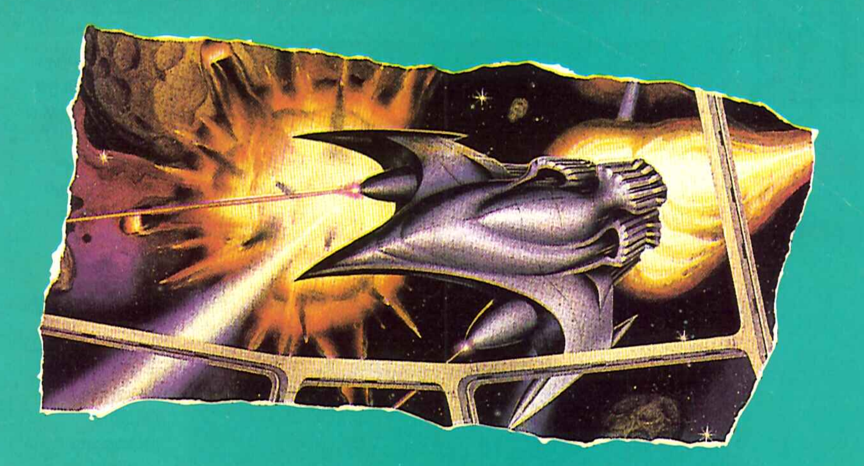


La compañía **Spaco S.A.** continuará siendo distribuidor exclusivo de la **línea 8 bits** de Nintendo, además de distribuir software para Nintendo procedente de otros licenciatarios, tanto para Game Boy como para Super Nintendo. Lo último que tiene en cartera la distribuidora madrileña son tres cartuchos para N.E.S. bastante potentes: «**Robin Hood**», un excelente juego de rol traducido al español, «**Crash Dummies**» con los maniquíes de moda como protagonistas y «**Ferrari Grand Prix**».





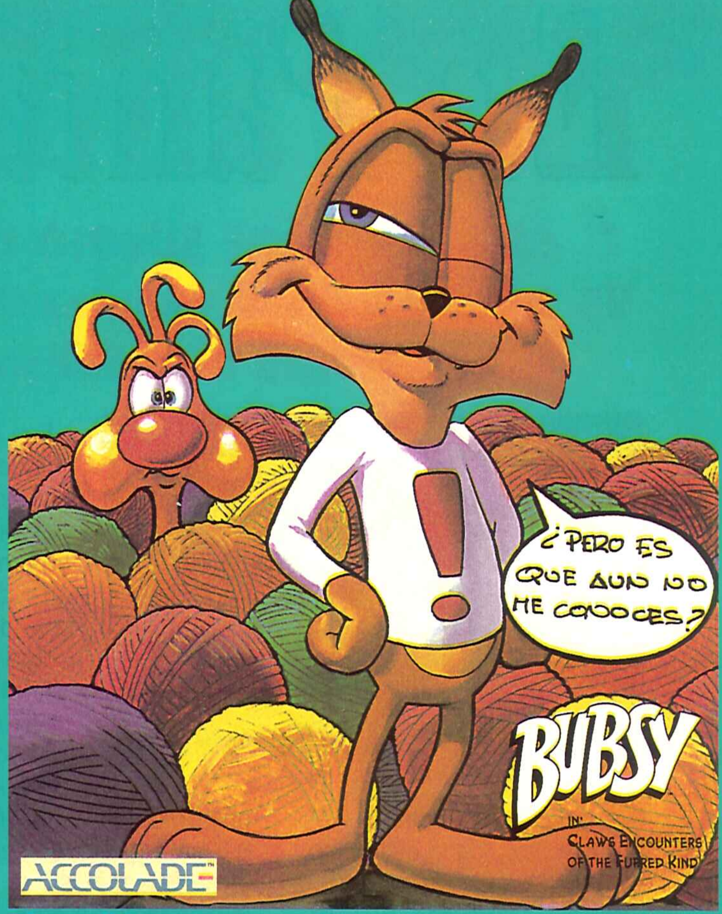
TODO EL ESPACIO



ANTE TUS OJOS



Disponible en
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO



Disponible en
MEGA DRIVE

Bubsy es una marca registrada de Accolade, Inc.
©1993 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados

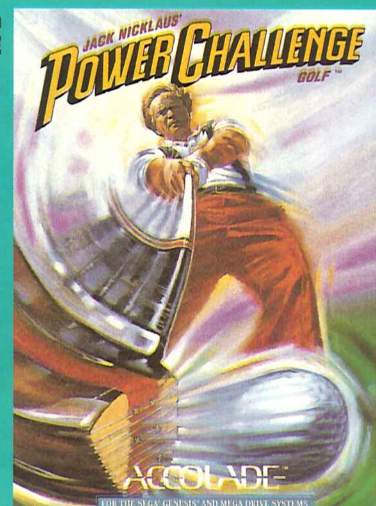
The Duel
TEST DRIVE II

Si Tienes Miedo Coge el Autobus

Disponible en
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO

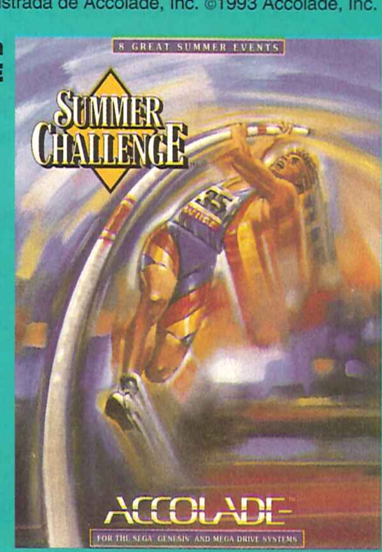
Ballistic y The Duel: Text Drive II son marcas registradas de Accolade, Inc.
©1992 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.

Disponible en
MEGA DRIVE



Jack Nicklaus Power Challenge Golf es una marca registrada de Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc.

Disponible en
MEGA DRIVE



Summer Challenge es una marca registrada de Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc.

Distribuido por:



Sega y Mega Drive son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd.
Super Nintendo es una marca registrada de Nintendo of America, Inc.

En Pantalla

EL CARTUCHO QUE SURGIÓ DEL FRÍO
US GOLD presentó «Winter Olympics» a la prensa especializada



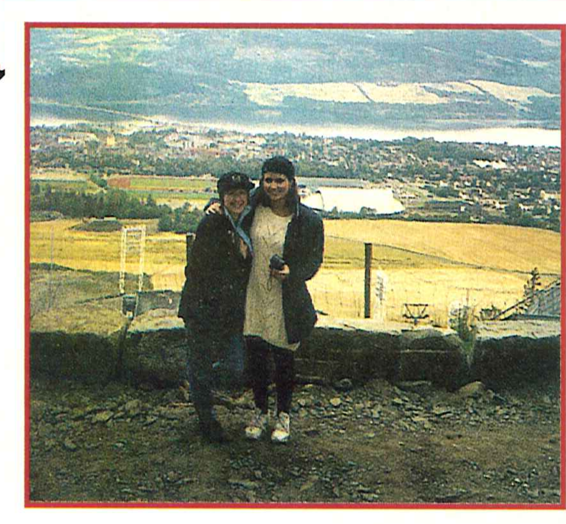
Noruega, exactamente Lillehammer, fue el escenario elegido para la presentación de «**Winter Olympics», de U.S. GOld,** la compañía que se encargó de los juegos de Barcelona. Este formidable cartucho deportivo reproducirá todas las emociones del gran acontecimiento que tendrá en esa ciudad noruega y otras sedes del 12 al 27 de febrero del 94: Los Juegos de Invierno.



«Winter Olympics» será la primera incursión de U.S. Gold en el mundo Nintendo. Y es que la ocasión merece la pena.

Fue el último día de nuestra estancia en el país nórdico, tras mil y una atracciones, cuando la solícita **Andrea Griffiths, relaciones públicas de la casa inglesa**, nos presentó **Winter Olympics para Mega Drive**, aunque más tarde está previsto el lanzamiento de **otra versión en Super Nintendo** y Mega CD.

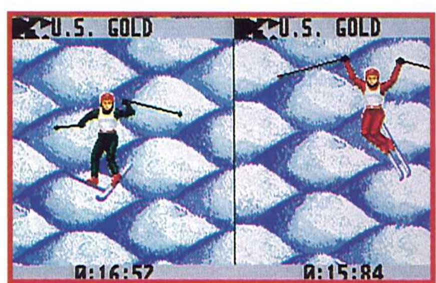
Dentro mismo de las instalaciones deportivas en las que se van a celebrar los juegos, pudimos observar que **el cartucho está realmente a la altura de las circunstancias**. Además de reproducir todas las pruebas olímpicas, ofrece una calidad pocas veces vista en un simulador deportivo. Este producto cuenta con el apoyo del **comité organizador de los Juegos de Invierno** y tiene las siguientes características.



Al fondo, unas vistas de la no muy conocida ciudad de Lillehammer, donde se van celebrar las pruebas de los juegos olímpicos invernales. En primer plano, una imagen de Andrea Griffiths, relaciones públicas de U.S. Gold.

• Se puede **elegir el idioma de los mensajes** entre el inglés, francés, alemán, español, italiano, noruego, sueco y portugués.

• Las modalidades de juego van desde la Olimpíada (con todas las pruebas y



ceremonias de apertura y clausura), **a la miniolimpíada** (con una serie de pruebas seleccionadas), **y el entrenamiento** (donde podréis daros unos cuantos batacazos antes de competir en serio).

• Posee **tres niveles de dificultad**: de club (para novatos), nacional (para jugadores medianos) y olímpico (para allegados a los Fernández Ochoa).

• **Opción de dos jugadores** en las modalidades de patinaje en pista corta y "moguls" (versión Mega Drive). En la versión de Super Nintendo, sólo existirá para la primera.

• Los ases de la competición verán **registrados sus records y sus nombres en los marcadores** gigantes de la pista. Para que todos os volváis contentos a casa y os emocionéis un poquito, podréis asistir a una fastuosa ceremonia de clausura.

Muy pronto podremos gozar en nuestras casas de este estupendo cartucho. Lo malo será que no lo haréis como nosotros, es decir, en el mismo escenario. ¿O quizá sí? Quién sabe, hay mucho loco del deporte suelto...



Uno de los escenarios de las pruebas invernales. Hobby Consolas fue testigo directo de la buena marcha de las obras...








TURBO
INSUPERABLE
STREET FIGHTER II™
TURBO
Nintendo
STREET FIGHTER II
TURBO
CAPCOM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

En Pantalla

ARCADIA NO DISTRIBUIRÁ A NAMCO

Arcadia no distribuirá, por el momento, **los cartuchos de Namco en nuestro país**. En el número anterior y en esta misma sección nos referimos a que ya existía un acuerdo entre ambas compañías, pero representantes de Arcadia nos desmintieron tal hecho. Más adelante os informaremos de quién se encargará de distribuir juegos como el original "Pac Attack" -una combinación de comecocos y tetris-, "Super Smash Tennis" y "Final Fútbol", novedades de Namco con vistas a la próxima campaña navideña.

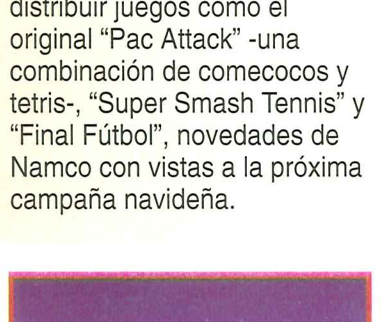
Arden los circuitos GAME GEAR F-1



Tras su arrasador paso por la Mega Drive y, en breve, por la Master System, **el juego de carreras más espectacular de Domark** llega a la portátil de Sega, con toda la emoción **del circo de la F-1.**

Al comienzo de la partida podréis elegir entre dos modos de juego: **Arcade y Grand Prix.** En el primero, deberéis acabar la carrera en un puesto igual o superior al que se os señale antes de la misma, para poder pasar a la siguiente ronda. En el modo Grand Prix, participaréis en el Campeonato del Mundo de conductores, con ocho circuitos fieles a la realidad. Y por si fuera poco, contaréis con la ventaja de elegir la configuración de vuestro bólido, para poder adaptaros a las diferentes condiciones meteorológicas de la prueba. ¡Que empiecen a rugir los motores!





¡Vaya pareja! ROCKY AND BULLWINKLE

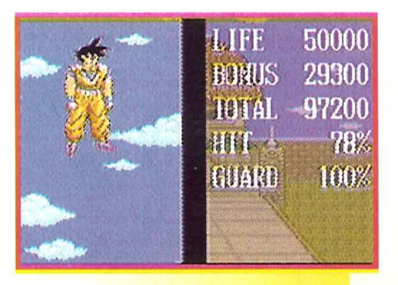
Procedente directamente de los dibujos animados, **llega a la Super Nintendo** Rocky and Bullwinkle, un juego en el que la intrépida pareja limpiará esos mundos consoleros de sujetos como Boris y Natasha, los peligrosos Hombres de la Luna y de una plaga de ratas.

Con las orejas bien puestas WIZ N' LIZ



Dos de los mejores magos del planeta Sega, Wiz y Liz, están en serios apuros. Su colección de conejos mágicos ha decidido poner pies en polvorosa, y ahora no tienen ningún mal bichejo que sacarse de la manga. Por tanto, no les queda otro remedio que emprender su búsqueda antes de que su público los eche en falta. Por supuesto, contarán para ello con un arma infalible: **sus poderes mágicos.**

En cuanto a la velocidad de juego, sólo os diremos que el mismísimo Sonic ha visto unas imágenes de este cartucho, y ya anda pensando en una honrosa jubilación... Bromas aparte, podéis dar por seguro que no tendréis ni un solo instante para rascaros la nariz a lo largo de la partida. Y para que no todo sea correr en busca de conejos, de vez en cuando se os ofrecerá la posibilidad de acceder a una fase especial de bonificación, donde se pondrá a prueba vuestra habilidad en esto de las consolas. Por cierto, todo esto, **en vuestra Mega Drive.**



Bandai, a por todas en España

La empresa de origen nipón **Bandai** ha decidido lanzar sus propios productos al mercado español. A través de la sucursal que recientemente ha abierto en nuestro país, esta compañía presenta dos esperadísimos títulos que ya han conseguido el estrellato en los países donde se han comercializado: **"Dragon Ball Z" 16 megas,** para Super Nintendo, y **"Los Caballeros del Zodiaco"**, para la NES. Todo un debut.










EL CEREBRO DE LA BESTIA
SUPER 16 BITS
STARWING
TM
ESTRENA LA DIMENSION FX
SUPER FX
Por primera vez, el Chip Super FX entra en acción. Si quieres presenciar un espectáculo digno de una máquina de 32 BITS, prepárate para este título: STARWING.
Lo que otros te prometen para el futuro, el CHIP SUPER FX te lo demuestra ya. Sin necesidad de comprarte ningún accesorio.
Con todo tipo de efectos tridimensionales, giros y rotaciones de 360º, deberás esquivar a velocidad vertiginosa obstáculos y ataques de enemigos, mientras luchas por llegar al final y poder convertirte en todo un zorro estelar.
STARWING es...
¡Una nueva dimensión!
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
TM
Nintendo
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

En Pantalla

DROSOFT DISTRIBUIRÁ LOS CARTUCHOS DE THQ

Continuando con su imparable expansión -ya cuenta con oficinas propias en Reino Unido, Alemania y Francia- la joven compañía norteamericana **THQ** va a comercializar sus primeros productos en nuestro país **a través de Drosoft.**

Además de **James Bond Jr.** para Super Nintendo, que podréis ver comentado en este mismo número, la importante empresa de hardware para Nintendo y Sega lanzará, durante el próximo mes de noviembre dos productos que tienen visos de convertirse en estrellas. El primero,.un ciclón en forma de cartucho llamado **"Taz-Mania" para la 16 bits de Nintendo y Game Boy** (que, curiosamente, no se parece en nada a la de Sega). Y el segundo, la versión consolera de Solo en Casa 2, **"Home Alone 2"**, también en ambos formatos.





EMPIRE EXTIENDE SUS DOMINIOS





Esta popular empresa británica va a lanzar una serie de juegos **para la Super Nintendo**. Ahí van.

Si sois aficionados al fútbol, podréis disfrutar con el cartucho que sobre **el deporte rey** está preparando Empire para finales de este año. Por otro lado, el Oso Yogui ha decidido darse una vuelta por la Super Nintendo con **Yogui Bear,** un excelente juego de plataformas y mucha, mucha diversión. Por su parte, **Spare Ace** hará las delicias de los incondicionales de los matamarcianos, con 25 niveles totalmente diferentes y múltiples escenarios. Y por si todo esto fuera poco, **Thunderbirds** os encomendará 10 peliagudas misiones en defensa de la humanidad.

A TODO MARSHAL

Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal.



Hola de nuevo, viejos amigos consoleros y de todo lo "made in USA". Para empezar, lo último en la "segamanía" que nos invade. El nuevo Mega CD (Sega CD por estas latitudes), se vende a este lado del Atlántico **al precio de 229 dólares** (unas 23.000 pesetas) y lleva de regalo el Sewer Shark. ¿Qué quiere decir esto? Ni más ni menos, que el precio básico de su hermana menor, la Mega Drive (Genesis por aquí), ha bajado hasta los 89 dólares (unas 9.000 pesetas), aunque, claro está, resulta un pelín más cara con Sonic 2 incluido.

Y siguiendo con los "bombazos" de Sega, diremos que ya ha sacado a la venta **el Arcade Stick,** un joystick de seis botones que nos permitirá disfrutar a tope de nuestros juegos de Mega Drive favoritos. ¡Y por sólo 40 dólares! (unas 4.000 pts).

También **la Game Gear va a dar mucho que hablar** de aquí a unos meses, con lanzamientos como Jurassic Park, Ecco the Dolphin, Marvel Comics X-Men y otros supercartuchos.

Además, todos los usuarios "yanquis" de la portátil de Sega tendrán pronto a su disposición **el Holster Case, una magnífica funda a prueba** de golpes, que se vende al precio de 15 dólares (unas 1.500 pesetas). Otra oferta que hay por aquí se llama **Carry-All,** e incluye la Game Gear, un juego de pilas recargables, la Wide Gear (un amplificador de pantalla), el adaptador para coche y el sintonizador de televisión. ¡Casi "na"!

Cambiando un poco de tema, los responsables de Accolade pretenden que **Bubsy se convierta en una nueva estrella,** y van a hacer todo lo posible para ponerles las cosas difíciles a Mario y Sonic, con un lanzamiento masivo de camisetas, muñecos e incluso un cortometraje titulado "What possibly could go wrong?" (¿qué es lo que puede ir mal?'). Esta divertida película se emitirá en Estados Unidos dentro del programa especial titulado "Kid's Day Off".

Y para finalizar, una buena noticia. Los cerebros de **la empresa Video Source** puede que hayan encontrado la solución para que nuestros dedos no sufran tanto, **gracias al Power Thumb**, unos maravillosos "dedales" que nos protegerán de ese incesante machaqueo. ¡Además, en esas condiciones ya podremos soñar con **mandos como el Power Plug**, el no va más en periféricos para Mega Drive. Este accesorio **ofrece la función de "power steering",** que convierte un simple botón en volante de Fórmula 1, para que no se os resista ningún circuito. Para alucinar en colores.



SUPER MARIO BROS
SUPER MARIO BROS 2
SUPER MARIO BROS 3
THE LOST LEVELS
NUEVO PACK
SUPER MARIO
ALL STARS
TM
MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS
¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.
CONSOLA
SUPER NINTENDO
+
SUPER MARIO
ALL STARS
28.990 Ptas.
(IVA INCLUIDO)
SUPER MARIO ALL STARS
PAL VERSION
El sistema de 16-bits más avanzado
INCLUYE
4 JUEGOS
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
TM
Nintendo®
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



Por fin, con todos vosotros...

MEGA CD2

Desde el día 1 de septiembre corretea por el mercado español la última genialidad técnica de Sega.

Parece mentira que después de tanto retraso y tanto tejemaneje, tengamos la «bestia de las bestias negras» **17 días antes de lo que en un principio se comentó.** Los que tengáis la suerte de contar con este moderno aparatito entre vuestras más preciadas posesiones, ya sabréis que la espera ha merecido la pena. Los que aún no os codeéis con la tecnología láser, abrid bien los ojos, porque lo que viene ahora es la explosión de la «Máquina».

Tecnología punta

Con el Mega CD os introduciréis de lleno en el mundo de la **tecnología láser Multimedia.** El CD Rom de Sega es uno de los más modernos aparatos creados para rellenar los ratos de ocio que todos tenemos. No decimos creado sólo para jugar, porque el Mega CD os permite, entre otras jugosas aplicaciones, escuchar vuestros discos compactos como si de un CD de audio se tratara. Pero centrémonos en los juegos, que por ahora es el aspecto que más nos interesa.

El Mega CD es capaz de presentar imágenes, sonidos y gráficos de una altísima calidad. Permite la **utilización de personajes reales** y la **digitalización directa de imágenes de películas**, así como de sus bandas sonoras.

La avalancha de juegos, ya hay **casi 40 en el mercado**, y la gran calidad de la mayoría de ellos, convierten al Mega CD en una **máquina apasionante** y repleta de posibilidades que nos acerca a la tecnología punta sin salir de casa.

Ahora bien, **¿cuánto nos costará acceder a tan grandioso soporte?** Desde que se anunció su creación, han circulado de boca en boca todo tipo de rumores referentes al precio. La misma Sega se ha redicho y corregido en más de una ocasión, hasta que por fin se estableció un precio definitivo. **El Mega CD 2**, único que se distribuye oficialmente en España, **cuesta 49.990 pts** (IVA incluido, por supuesto). Este precio es el de la configuración básica, es decir, **CD2+Road Advenger**. Pero si todavía no disfrutáis de la Mega Drive (soporte básico del Mega CD), podréis haceros con un súper paquete que incluye el no va más de la técnica: **Mega Drive + Sonic Pack + Mega CD 2 + Road Advenger** por la cantidad de **69.900 pts** (también con el IVA incluido). Toda una oferta.

Una avalancha de diversión

Porque precisamente eso es lo que nos van a traer **las próximas novedades que se preparan para el Mega CD en el 94**. Y si no lo creéis, atended a estos titulazos.

La fiebre del **«Mortal Kombat»** no podía pasar por alto sin instalarse en el Mega CD. Y lo ha hecho mediante un juego de lucha "one-on-one", con un espectacular sonido que incluye voces digitalizadas. Y para que no pare la acción, Acclaim nos propone entrar en el espectacular mundo del Wrestling con **«WWF Rage in the Cage»,** que reúne a 20 súper-estrellas de este "deporte" con infinidad de movimientos y golpes especiales.

Pero en un soporte del futuro no podían faltar las aventuras espaciales. **«Stellar Fire»** es una conversión de un juego de PC, en el que la lucha por mantener la paz en el Universo es el objetivo primordial. Y para batallas importantes, las que se desarrollan en pleno siglo XXVIII de la mano de **«Battletech»,** todo un clásico de las recreativas.

Dentro de este mismo género, si hay un juego esperado por todos los usuarios del nuevo soporte es **«Rebel Assault»,** una particular versión de La Guerra de las Galaxias, que toma como base la simulación espacial. Si alguna vez habéis soñado con tomar el lugar de Luke Skywalker y pilotar un caza rebelde, ésta es vuestra oportunidad. Por supuesto, no hay que olvidar dentro de este apartado, el archi-nombrado **«Silpheed»**, que muy pronto estará disponible.

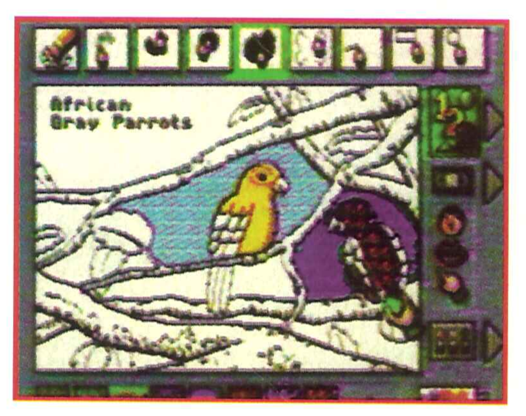
Y si lo vuestro son las aventuras de todo tipo, probad con un clásico de los juegos como es **«Dragon's Lair»**, un arcade interactivo con animaciones asombrosas.

«Jurassic Park» promete ser un bombazo, gracias a los gráficos tridimensionales y a las impactantes imágenes digitalizadas. Pronto estará con todos vosotros.

Otro programa que procede de los ordenadores es el famoso **«Dune»**. Cuando en PC está arrasando la segunda parte, Virgin Games sorprende con su particular versión de esta maravilla, incluida la posibilidad del "ratón".

Por último, dos atractivas sensaciones: el clásico **«Another World»**, que promete venir repleto de sorpresas, y la adaptación de un cómic que está rompiendo moldes: **«Robocop VS Terminator».**

Pero la cosa no queda aquí. Cada mes, tendréis a vuestra disposición **entre 15 y 20 títulos a elegir**. ¡Casi nada!



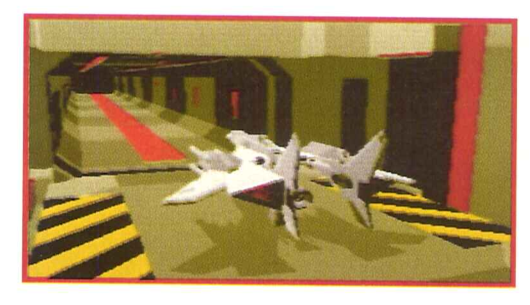
My Paint



Dragon's lair

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.

Microprocesador: Motorola 68.000 a 12,5 Mhz
Procesador Gráfico: Custom ASIC.
Memoria Ram: 6 Megabits. 512 Kbit Pcm.
128 Kbits de **Memoria Caché.**
64 Kbits de **Memoria de Apoyo.**
Memoria de arranque: 1Mbit Bios.
Sonido: 8 canales en Stereo.
Muestreo digital: Hasta 32 Khz. 16 bits.
Sobremuestreo en 8 tiempos.
Respuesta de frecuencia: 20 Hz-20 Khz.
Rango dinámico: Más de 80 decibelios.
Separación entre canales: Más de 90 decibelios.
Tiempo de acceso al CD: Aproximadamente 1 segundo.



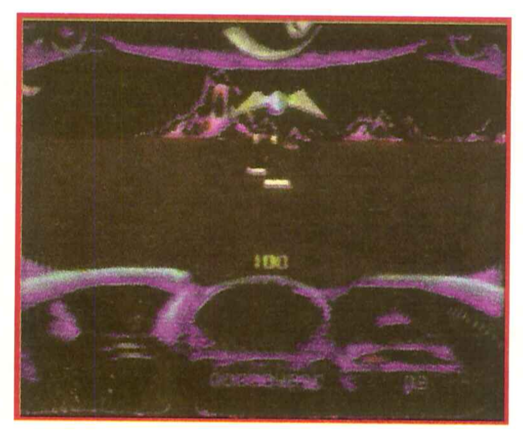




Mortal Kombat



Rebel Assault



Stellar Fire



SEGA
G E N
Disney's Ala
Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megas. Acción vertiginosa. Gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...¡¡Artistas del propio equipo de Disney!! Una aventura sin precedentes en un Videojuego y...¿Hay mejor consola para darla vida que tu MEGA DRIVE? Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Son dibujos animados vivientes y tu eres uno de ellos.
Unitros

I A L

Aladdin

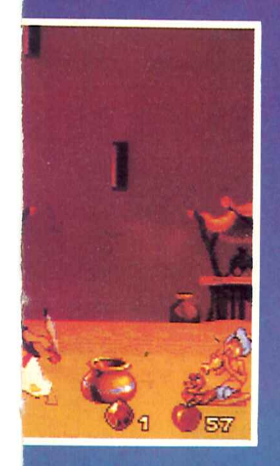
Vuela en alfombra mágica, usa tu espada y rebana a los guardianes del Sultán. ¿Y el genio?
Tranquilo. Velará tus pasos desde lugares invisibles.
¡¡Házte el amo!! Apúntate al estreno más esperado de la temporada. Te dejará sin aliento.

"Uno de los juegos de acción visual más sorprendente del mercado."

"Una joya del Videojuego."

(Press preview)

**PROXIMAMENTE EN:
MASTER SYSTEM Y
GAME GEAR.**





SEGA MEGA DRIVE
Disney's Aladdin
16-BIT CARTRIDGE
Virgin

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

Sumo Fighters

BIG IN

En Japón no tienen ningún prejuicio a la hora de encumbrar al éxito a un determinado género de juegos. Aquí tenéis un claro









Sumo Fighters

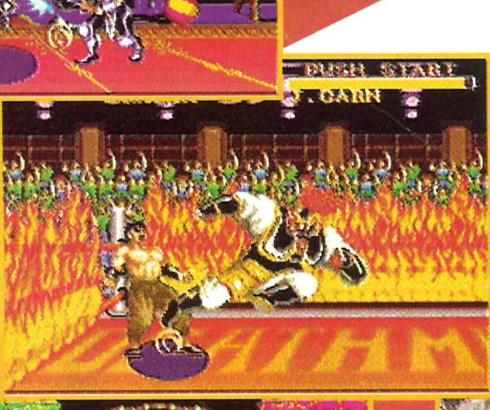
Si hay un deporte representativo del Imperio del Sol Naciente, éste es, sin duda, el curioso y espectacular sumo. De ahí que haya tenido su fiel reflejo en los vídeo-juegos. Sumo Fighters es un programa que enfoca este deporte con cierta ironía. El diseño de los luchadores sigue las líneas de la animación "chinaka", mientras que las voces han sido remarcadamente exageradas, con el fin de satirizar sin malicia esta tradición. La consecuencia es un juego sin muchas pretensiones, que consigue su objetivo de ser divertido y original, sin echar mano de grandes alardes técnicos.

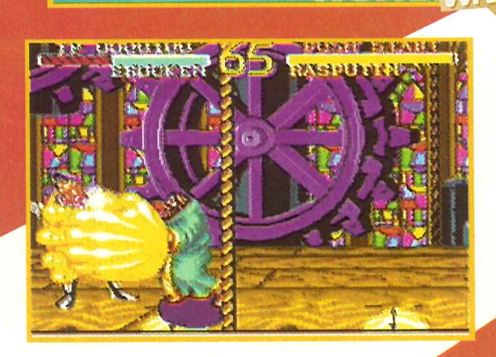


World Heroes

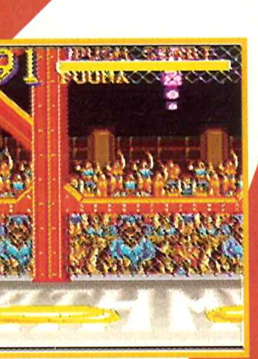












World Heroes

Una de las conversiones más esperadas para la grande de las Nintendo es el clásico de las recreativas, y posteriormente (¡cómo no!) de SNK, World Heroes. Sunsoft ha puesto a la venta en Japón la versión para "el Cerebro de la bestia". Este nuevo programa es algo más lento que el original, tan solo cuenta con ocho luchadores, y la variedad de golpes ha disminuido notablemente. Aun así, este World Heroes es un juego de lucha interesante, muy jugable y adictivo.

JAPAN

ejemplo de como tres modalidades bien distintas brillan con luz propia: la lucha cuerpo a cuerpo, la simulación aérea y la acción.

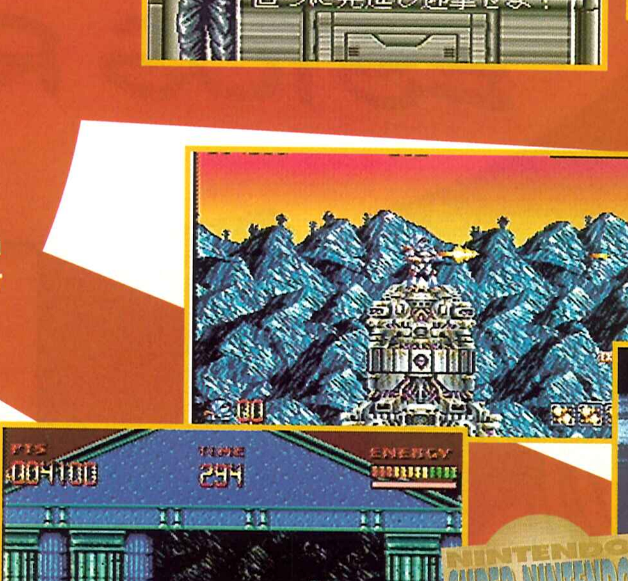
Super Air Diver

Super Air Diver

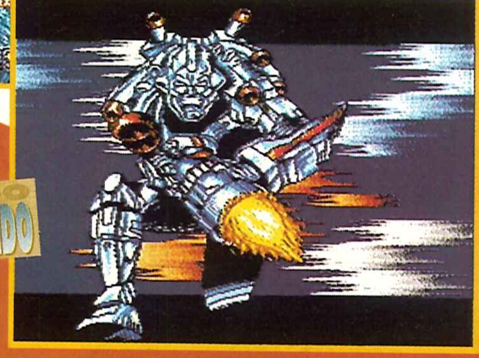
La asociación Asmik-Sunsof han dado el salto con Super Air Diver, un simulador aéreo que aprovecha con ingenio algunas (que no todas) cualidades de la Super Nintendo. La utilización del DSP chip consigue una rapida y perfecta utilización del Modo 7, un requisito fundamental para este tipo de juegos. Todos los sprites están bien definidos, con unos efectos visuales y sonoros muy meritorios. Además, el desarrollo argumental ha evitado caer enla monotonía, por lo quela jugabilidad permanece intacta a diferencia de otros cartuchos similares.

Super Turrican

Una de las sagas más famosas en Japón ha aterrizado en la SuperNES.
Seiko nos ha obsequiado con una maravilla de 4 megas, que muy bien pueden pasar por ocho. 13 espectaculares niveles con sus respectivos enemigos, extraordinarios gráficos con efectos de sombreado, rapidísimo scroll parallax y unos efectos de sonido sobresalientes. Acción y plataformas para dar y tomar.







SUDDENLY, WITH A FLASH OF DESTRUCTION, THE EVIL FORCES OF THE MACHINE MANAGER KATAKIS.







¡JOJOJO!
SEGA
Ast
¡¡CON MEGA DRIV
SI QUE DAN JUEG
ESTOS ROMANO
BUEEENO...
Toda la Galia está invadida por los Romanos...¿Toda? Je, je, je. No contaban con nuestros 2 héroes, capaces de aplastar toda una legión a mamporro limpio.
Elige entre Asterix y Obelix y no te andes con contemplaciones.
¡Golpea! ¡Salta! ¡Agáchate!... Un traguito de poción y ... ¡Más energía!
Asterix
PROX
Unitros

Londres volvió ser la capital mundial del videojuego

Festival de ESTRELLAS

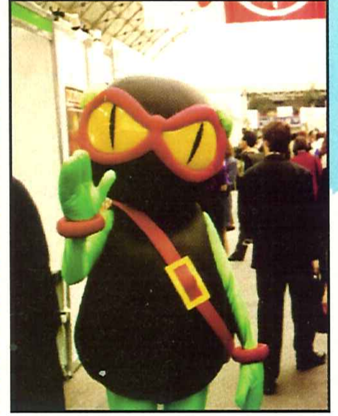


La edición otoñal del ECTS ´93 (European Computer Trade Show) reunió de nuevo a los personajes más importantes del software (reales y animados) internacional. Desde el más grande -vaya, para Nintendo- hasta el más pequeño -vamos a poner a Renegade Software- el grueso de las compañías europeas se puso manos a la obra para mostrar al público especializado qué es lo que preparan de cara a las Navidades y, bueno, 1994. Que dicen que es el año en el que vamos a salir de la crisis.

¡Buff! No paramos. Acabamos de salir del impresionante C.E.S de Chicago y nos metemos en el hervidero londinense del «Business Design Centre». Chicos, de un tiempo a esta parte no hay más que shows y shows y ferias y ferias de videojuegos. Para que luego digan que la cosa no va muy bien, cuando en realidad las compañías siguen lanzadas a por todas y cuando aún no se vislumbra más que una montaña de buenos títulos y, suponemos, buenas ventas.

Se notó, y no sabéis cómo, que el mercado estaba en ebullición. Se vio a un gigante que antes no tenía apenas hueco y ahora se llevaba los mejores cartuchos: hablamos de Sony; se vieron las conocidas caras de hombres fuertes del software, sólo que en otras compañías; se volvió a echar en falta a Sega; se recibió con los brazos abiertos a los nuevos chicos de Nintendo (que después de echar a un lado a sus distribuidores, se han asentado en toda Europa como subsidiaria de Nintendo Japón); se echaron de menos, todo hay que decirlo, los proyectos 3DO y revolucionarias máquinas de 32 y 64 bits (¿son tan sólo un bonito proyecto?); se tanteó el terreno jugable del Mega CD y se presentaron un montón de cartuchos y, sobre todo, versiones. Hobby Consolas estuvo allí y no se perdió ni un solo detalle del acontecimiento. Ahora, en el siguiente reportaje, vamos a ver qué es lo que se coció dentro y fuera del mundillo del videojuego. Pero lo vamos a hacer diferente, con los juegos y otras cosas que ya veréis...







Los Juegos Más Esperados

MR. NUTZ

Compañía: Ocean
Consola: Super Nintendo
Lanzamiento: Navidades

Esta marchosa ardilla, vale Señor Nueces, seguirá fielemente las normas de los arcades de plataformas pero añadirá inmejorables escenarios de fondo y muchas criaturas de esas que gusta cargarse. La ardilla en cuestión será un sprite enorme realizado al estilo dibujo animado y dotado de un plantel de movimientos y detalles que se saldrán de lo normal en... originalidad.



RANMA 1/2

Compañía: Ocean
Consola: Super Nintendo
Lanzamiento: 1994

¿Quién decía que las «chinakadas» jamás salían de modo oficial en Europa? Pues los listillos que vayan cerrando la boca, porque uno de los ejemplos más típicos del manga, Ranma 1/2, está más que dispuesto para saltar a las Super de toda Europa via Ocean. Por si acaso aún no sabéis de qué va esta movida, os podemos decir que se trata de un cartucho de buena lucha protagonizado por un chico-a que se pasa al otro sexo cada vez que bebe agua fría. El colega en cuestión debe defender a no sabemos qué familiar atacado por una horda de osos panda.



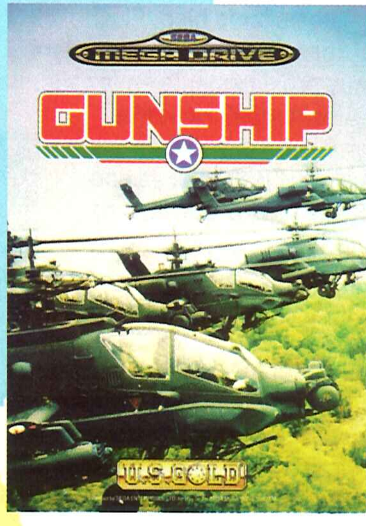
Ranma 1/2



GUNSHIP

Compañía: U.S. Gold
Consola: Mega Drive
Lanzamiento: Nov.- Dic.

En Gunship, la conversión del genial simulador de PC obra de Microprose, tiene U.S. Gold depositadas un sin fin de esperanzas. No nos extraña. Un cartucho que mezcla la mejor simulación con un depurado ambiente de combate estilo SWIV merece todos los respetos. Además, en cuanto veáis el tamaño de los gráficos, el número de escenarios y las conflictivas zonas de batalla, también vosotros lo apreciaréis.



Gunship



WINTER GAMES

Compañía: U.S. Gold
Consola: Todos los formatos
Lanzamiento: Enero 1994

Prueba de que «Olympic Gold» -el juego oficial de Barcelona 92- fue un auténtico éxito es que U.S. Gold se ha hecho con la licencia exclusiva para realizar el juego de las Olimpiadas de invierno de 1994 que se celebrarán en Lillehammer (Noruega). Y prueba de que sus precedentes son millonarios, U.S. Gold ha decidido lanzar Winter Games en todos los formatos de consola. El juego tiene todas las pruebas olímpicas, cuatro jugadores simultáneos, 8 idiomas diferentes y muchas más sorpresas...



THE LAWNMOVER MAN

Compañía: Storm
Consola: MD, SNES, Game Boy
Lanzamiento: 1994

Lawnmover Man fue un crack de cine, el primero que abordó la realidad virtual, pero pasó. ¿A qué esperaban pues para sacar la conversión? Bueno, en la feria ya dieron muestras de estar preparados. Nos enseñaron unas imágenes



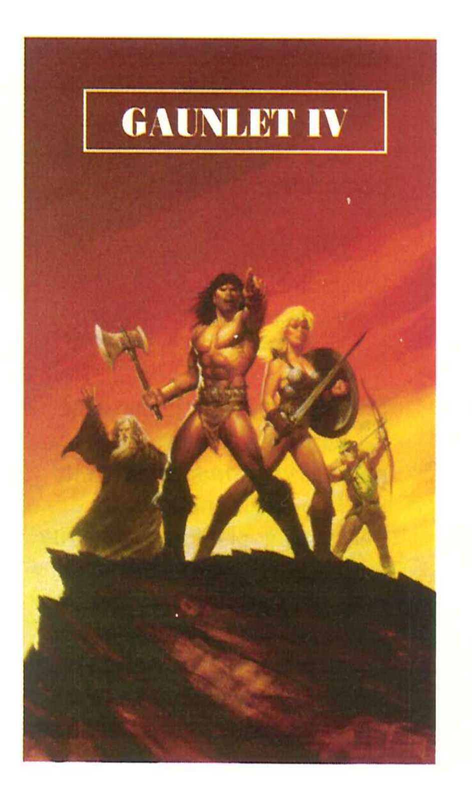
The Lawnmover Mam

y nos convencieron de que acción constante en 3-D, más 5 diferentes tipos de juego eran suficientes para olvidar porqué va a salir tan tarde.

GAUNTLET IV

Compañía: Tengen
Consola: Mega Drive
Lanzamiento: Navidades

¿Os suena el nombre de Gauntlet? ¿Sí? Pues coged el Gauntlet que ya conocéis y añadid 90 niveles, cuatro jugadores simultáneos y hasta tres diferentes modos de juego... a ver si seguís reconociéndolo...

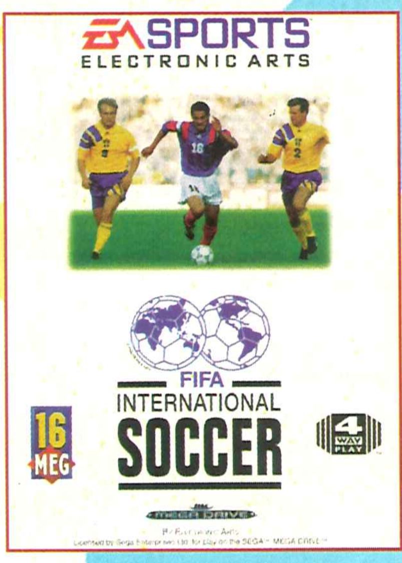


Más que esperado fue toda una grata sorpresa. Flashback se presentó en Super Nintendo bajo la tutela de una Sony que está lanzada a la fama. Y fue el mejor.

EA FIFA INT. SOCCER

Compañía: Electronic Arts
Consola: Mega Drive
Lanzamiento: Navidades

Era la estrella de la Feria. Se jugaba a pantalla enorme (8 monitores unidos), por gentes vestidas de la selección inglesa, y todo el que pasaba por allí quería probar sus virtudes. Entre ellas podríamos destacar un buen montón, pero las que vais a leer nos alucinaron más. Tomad nota: 16 megas, cuatro jugadores simultáneos repartidos de todas las formas posibles (incluso los 4 contra la máquina), 40 selecciones nacionales, más de 2.000 frames de animación, efectos de todo tipo, extraordinaria perspectiva tridimensional...



SPEED RACER

Compañía: Accolade
Consola: MD & SNES
Lanzamiento: 1er Trim. 1994

En este alucinante cartucho de autos extraído de un popular «cartoon» americano, podréis elegir entre dos personajes: el adolescente que participa en la carrera Mach 5, y el misterioso Racer X. En ambos casos gozaréis de un extraordinario cartucho donde la velocidad y el movimiento súper logrados de los bólidos engancharán a cualquiera.

ZOMBIES

Compañía: Konami
Consola: Mega Drive & Super Nintendo
Lanzamiento: Navidades

Aunque en otros mercados, adícese americanos y japoneses, el juego se llamará «Los zombies se comieron a mis vecinos», en Europa Konami ha optado por desdramatizar el tema acortando el nombre. De poco les va a valer. El juego es muy divertido pero algo violento y con sangre... Es algo así como «Creepshow», la peli en la que además de terror se reía uno a carcajadas, sólo que en consola. Se ha realizado en perspectiva tridimensional y con dos marchosos jugadores que, además, pueden destrozar a todo el elenco de monstruos vivientes a la vez.



Zombies



SENSIBLE SOCCER

Compañía: Sony Imagesoft
Consola: MD & SNES
Lanzamiento: Navidad

Poco, muy poco se puede decir sobre el mejor programa de fútbol que se ha realizado hasta la fecha. Tan solo que su conversión a 16 bits es excelente, que se han conservado todos los efectos -además de una banda sonora que antes nos tenía-, que se han incluido nuevos sonidos, que se mantienen todos los equipos -aunque aún no está muy claro lo de las licencias y en lugar de Real Madrid, pone Madrid- y que será una gozada para esta redacción volver a deleitarse con un súper juegazo a prueba de todo.

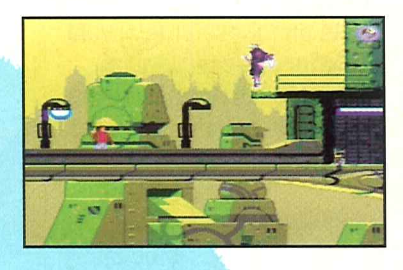
FLASHBACK

Compañía: Sony Imagesoft
Consola: Super Nintendo
Lanzamiento: YA

Habéis leído bien: Flashback para Super Nintendo estará muy próximamente en la calle. ¿Alucinados? Nosotros también. Y no es para menos. Flashback es uno de los juegos que más ha vendido, sino el que más, en la historia de Sega y ahora... por fin ha dado el gran salto. ¿Os gustaría saber cómo es? Pues anotad estas pistas: es igual al de Mega Drive sólo que parece más colorista, rápido, eficaz, jugoso y sorprendente. Ni que decir tiene que a Hobby Consolas se lo enseñaron en exclusiva y la verdad es que nos quedamos patidifusos desde el mismo momento en que oimos su nombre. Vimos poco, pero lo poco era perfecto.



Flashback



THE JUNGLE BOOK

Compañía: Virgin Games
Consola: Todas
Lanzamiento: 1994

El éxito de Virgin para 1994 se llama «Libro de la Selva», es una aventura a 12 niveles, técnicamente avanzadísima -utiliza innovaciones como el Dual Contour Map, que permite al personaje interactuar con el fondo- y está protagonizada por el inefable Mowgly y la panda de animales que le ha cuidado desde siempre. Tiene colores, sabores y una animación magistral en la que se nota la mano de los chicos del Aladdin.



¿CREIAS QUE LOS DINOSAURIOS ERAN UNA ESPECIE EXTINGUIDA?

JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT INC.



Versión GAME BOY®



Versión NINTENDO®



Versión SUPER NINTENDO®



Versión PC

Distribuido por:







AD Agencia de Diseño

Mascotas Para Siempre

La fiebre de las mascotas arrasa. Tras la estela de los Sonic y Mario, multitud de muñecos quieren conquistar nuestros corazones a base de simpatía. Son éstos.

EEK THE CAT
Compañía: Ocean
Consola: Super Nintendo
Lanzamiento: Principios de 1994

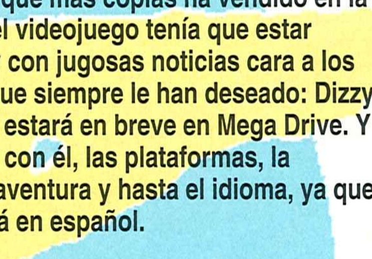
Eek es un gordinflón felino de tono morado que además de llevarse el papel principal en un programa de la tele americana, está a punto de lanzarse al mundo del videojuego. Conocido por todos como el desgracias y acosado siempre por un perro pulgoso al que no puede ni ver, Eek no es el tipo normal de gato al que estamos acostumbrados a acariciar. Más bien es una especie de Bart Simpson, al que la popularidad más que asustar, divierte y al que muy pronto todos podremos seguir.

MARKO´S MAGIC FOOTBALL
Compañía: Domark
Consola: MD & G G
Lanzamiento: Marzo 1994

De la nueva mascota de Domark tan sólo vimos un simpático vídeo, pero nos fue suficiente para apreciar su calidad. Rubio, de pelo ensortijado y un balón por bandera, Marko es un dibujo animado al que han incluido en los escenarios más increíbles vistos en Mega Drive. Su juego mezcla plataformas, habilidad, aventura y puzzles. 16 megas para la grande de Sega y 4 para la portátil, memorias poco vistas para 10 niveles muy complicados y mucho más que jugables.

ALFRED CHICKEN
Compañía: Mindscape
Consola: NES & SNES
Lanzamiento: Durante 1994

Aunque aún no hemos podido disfrutar en nuestro país de las aventuras de este gallito en Game Boy, los creadores de Alfred acaban de anunciar el más que próximo y esperado lanzamiento del resto de versiones para la Nintendo Family. Y si el bicho ha arrasado en la consola pequeña, imaginaos lo que puede hacer a pantalla grande, en 8 o 16 bits, con colores, innumerables niveles y mucha marcha.



CHUCK ROCK 2
Compañía: Core
Consola: Mega CD
Lanzamiento: Navidad

Como testigos de la intro CD aún inacabada de Chuck 2, sólo tenemos una palabra que decir: alucinante. Si el resto del juego es así, y nos tememos que la órbita dibujo animado, detalles súper graciosos y músicas marchosas va a continuar, os garantizamos que estáis ante el juego más salado de todos los CD´s y el hijo más hijo de todos los cavernícolas.

FANTASTIC DIZZY
Compañía: Codemasters
Consola: MD
Lanzamiento: YA

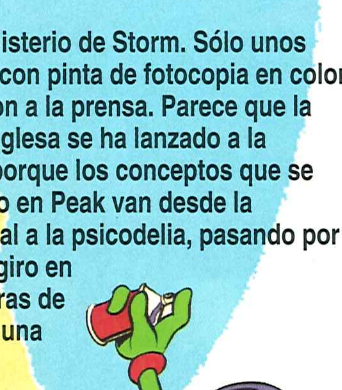


¿Que sería una feria sin Dizzy? Pues ni sería feria ni sería nada. El personaje que más copias ha vendido en la historia del videojuego tenía que estar presente y con jugosas noticias cara a los que siempre le han deseado: Dizzy estará en breve en Mega Drive. Y con él, las plataformas, la videoaventura y hasta el idioma, ya que vendrá en español.

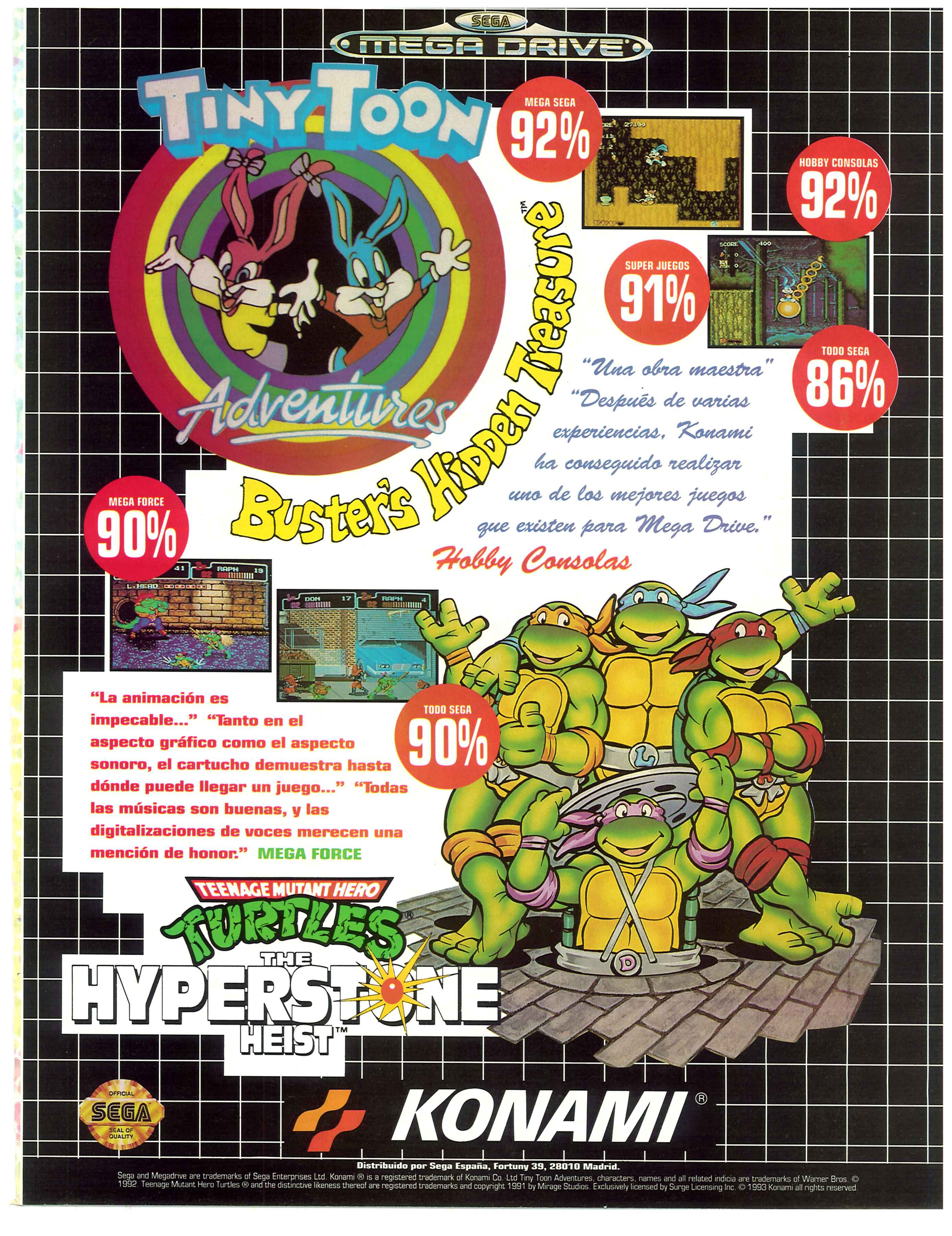
PEAK BLINDER
Compañía: Storm
Consola: Todos los formatos
Lanzamiento: 1994

Un gran misterio de Storm. Sólo unos bocetos con pinta de fotocopia en color trascendieron a la prensa. Parece que la compañía inglesa se ha lanzado a la revolución porque los conceptos que se han barajado en Peak van desde la simpleza total a la psicodelia, pasando por un rotundo giro en las estructuras de juego. Toda una sorpresa.

ZOOL
Compañía: Gremlin
Consola: MD, Master, Game Gear, SNES, GB
Lanzamiento: 1994



Zool, la súper estrella del videojuego, tendrá el placer de poner a nuestro alcance toda una aventura de plataformas cargada de colores, sabores, saltos y habilidad por doquier. Siete niveles, un montón de stages y muchos enemigos.


SEGA
MEGA DRIVE
TINY TOON
Adventures
Buster's Hidden Treasure™
MEGA SEGA 92%
HOBBY CONSOLAS 92%
SUPER JUEGOS 91%
TODO SEGA 86%
"Una obra maestra"
"Después de varias experiencias, Konami ha conseguido realizar uno de los mejores juegos que existen para 'Mega Drive."
Hobby Consolas
MEGA FORCE 90%
"La animación es impecable..." "Tanto en el aspecto gráfico como el aspecto sonoro, el cartucho demuestra hasta dónde puede llegar un juego..." "Todas las músicas son buenas, y las digitalizaciones de voces merecen una mención de honor." MEGA FORCE
TODO SEGA 90%
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES®
THE HYPERSTONE HEIST™
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
KONAMI®
Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid.
Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co. Ltd Tiny Toon Adventures, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1992. Teenage Mutant Hero Turtles ® and the distinctive likeness thereof are registered trademarks and copyright 1991 by Mirage Studios. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. © 1993 Konami all rights reserved.





Súper Héroes y Súper Estrellas

Fueron los cracks de la feria. Se les esperaba y no faltaron a la cita. Como saben que lo dominan todo, no quisieron enseñar mucho, pero lo que mostraron está aquí.

Robocop Vs Terminator

Compañía: Virgin
Consola: Formatos Sega
Lanzamiento: Enero 1994

Muy al estilo Alien Vs Predator de la prolífica Activision, el nuevo reto súper estelar que se ha marcado Virgin, nos pone a los mandos de un estiradísimo Robocop de 16 megas que debe vérselas con un buen número de Terminators en su afán por cumplir la ley.

Dracula

Compañía: Sony Imagesoft
Consola: Todos los formatos
Lanzamiento: Noviembre-Diciembre

El cazador de vampiros Jonathan Harker está a punto de iniciar la más terrorífica de sus aventuras: destruir a Drácula. A través de una maravilla visual extraída de la obra de Bram Stoker, Sony está a punto de dejarnos en mitad de un beat´em-up de escenarios digitalizados.

Last Action Heroe

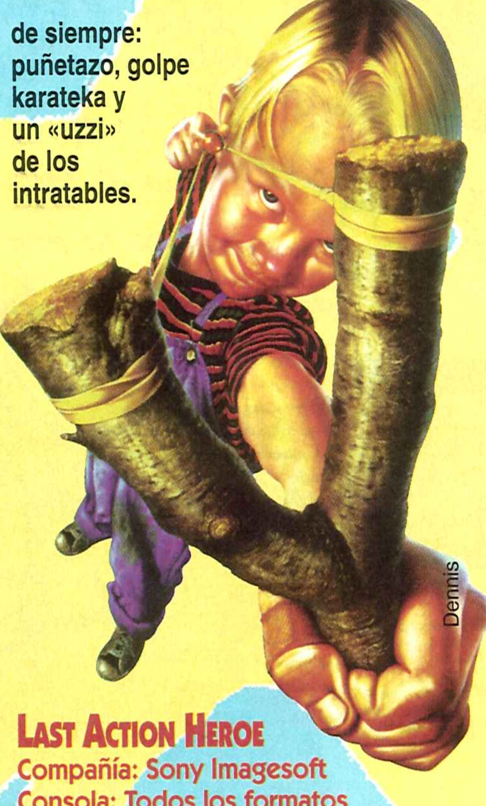
Cliffhanger

Cliffhanger

Cliffhanger

Compañía: Sony Imagesoft
Consola: Todos los formatos
Lanzamiento: Diciembre

En España han traducido la película como Máximo Riesgo. En Estados Unidos lo último de Stallone se llama Cliffhanger, va de escaladores, sabotajes, instintos de supervivencia y actos terroristas. Su traducción a videojuego es un arcade multifase en el que el gráfico protagonista pertenece a la digitalización de Mr. Stallone y su modo de acción es el de siempre: puñetazo, golpe karateka y un «uzzi» de los intratables.



Dennis

Last Action Heroe

Compañía: Sony Imagesoft
Consola: Todos los formatos
Lanzamiento: Noviembre-Diciembre

Ya está aquí Arnold Schwarzenneger con el juego oficial de su última cinta: el Último Gran Héroe. En él manejaremos al que todos sabéis en un arcade de lucha sobre cinco sorprendentes niveles.

T.M.N.T. Tournament Fighters

Compañía: Konami
Consola: Mega Drive & Super Nintendo
Lanzamiento: Navidad

La nueva movida de la Turtles ninjas tiene un saborcillo a Street Fighter y un aroma a técnica japonesa muy interesantes: combate a muerte entre diez personajes, a 16 megas y movimientos de lujo.

Mario´s Time Machine

Compañía: Mindscape
Consola: NES & SUPERNES
Lanzamiento: Principios de 1994

El Mario que presenta esta compañía no es el habitual. Más allá del tono arcade



Mr. Nutz fue otra de las estrellas de la feria. Aquí le vemos junto a David Ward, el jefazo de Ocean.

de otras ocasiones, este bigotudo es ante todo un profesor. Además él no protagoniza la aventura, sino Luigi quien, acompañado de Yoshi, debe encontrar al fontanero bien a través del espacio, bien a través del tiempo. Divertido, sugerente y educativo pero sin complejo de cole.

Dennis

Compañía: Ocean
Consola: Todos los formatos Nintendo
Lanzamiento: Navidad

Adorable, simpático... pero travieso, terrible, descarado, así es Daniel, o Dennis, el nuevo súper chaval que Ocean va a poner de moda. Planteado a lo arcade multifase y estilo familia Addams, Dennis se presentará en pantalla sobre un enorme gráfico y una historia que implica a Mr. Wilson, el vecino.

Los Pitufos

Compañía: Infogrames
Consola: MD, Mega CD, GG, SNES, GB
Lanzamiento: Principios de 1994

Por lo poco que vimos en el stand de Infogrames, la aventura de los pitufos tiene una pinta fantástica, con mucho de plataformas y decorados bastante más conseguidos que los de Asterix. Versión GB para New Frontier y versión Super Nintendo para unos chicos que aman el scroll.

Conversiones de Lujo



Cool Spot
Compañía: Virgin
Consola: Super Nintendo & GB
Lanzamiento: Enero 1994
Viene de: Mega Drive

The Lost Vikings
Compañía: Virgin
Consola: Sega Mega Drive
Lanzamiento: Durante el primer trimestre de 1994
Viene de: Super Nintendo

Dune II
Compañía: Virgin
Consola: Mega Drive
Lanzamiento: Enero 1994
Viene de: Ordenador PC

Fire & Ice
Compañía: Virgin
Consola: Mega Drive
Lanzamiento: Navidades
Viene de: Ordenador Commodore Amiga



Prince of Persia
Compañía: Domark
Consola: Mega Drive
Lanzamiento: Marzo 1994
Viene de: Nintendo



F-1
Compañía: Domark
Consola: Master System & Game Gear
Lanzamiento: Noviembre
Viene de: Mega Drive



Desert Strike
Compañía: Domark
Consola: Master System & Game Gear
Lanzamiento: Noviembre
Viene de: Mega Drive

Gods
Compañía: Accolade
Consola: Mega Drive
Lanzamiento: Noviembre
Viene de: Super Nintendo

Sunset Riders
Compañía: Konami
Consola: Super Nintendo
Lanzamiento: Noviembre
Viene de: Mega Drive

Lethal Enforcers
Compañía: konami
Consola: Super Nintendo
Lanzamiento: Enero 1994
Viene de: Mega Drive & Mega CD

Micro Machines
Compañía: Codemasters
Consola: Game Gear
Lanzamiento: Noviembre
Viene de: Mega Drive

PowerMonger
Compañía: Electronic Arts
Consola: Mega CD
Lanzamiento: Diciembre
Viene de: Commodore Amiga

Pinball Dreams
Compañía: Gametek
Consola: SNES & GB
Lanzamiento: Enero 1994
Viene de: Commodore Amiga

Wing Commander Secret Missions
Compañía: Mindscape
Consola: Super Nintendo
Lanzamiento: Navidades
Viene de: PC

Road Rash
Compañía: Ocean
Consola: Game Boy
Lanzamiento: Navidad
Viene de: Mega Drive

Wolfenstein 3-D
Compañía: Imagineer
Consola: Super Nintendo
Lanzamiento: 1994
Viene de: Ordenador PC

ENTREBASTIDORES

• **Ocean cumplía años** durante la feria. La ya «vieja» compañía inglesa demostraba a todo el mundo que **diez años** no son nada -siguen tan jóvenes- y que los tiempos tecnológicos van mucho más aprisa de lo que la gente cree. Hubo una **macrofiesta a lo londinense** en un local de la «city» pero nosotros no pudimos acudir: aunque perdimos el avión.

• **Infogrames** no para de satisfacer el ego patrio. Tras Asterix y los Pitufos, ahora se ha decidido por llevar a las **consolas a Tintín**, otro de los personajes privilegiados de la «mitología gala», que para **1994, quizá a finales, estará en todos los formatos**.

• **Sonic fue muy atacado** durante la feria. La mayor parte de las campañas publicitarias de las nuevas mascotas lo situaba como un **jugoso manjar** en plan comilona aunque algo «anticuado» por la edad. Exactamente: **Mr. Nutz y Sparkster**, el de Rocket Knight.

• Muy pronto veremos al **Increíble Hulk** soltando verdes puñetazos en **Mega Drive**. **U.S. Gold** lo descubrió en la feria y no sabéis qué buena pinta que tenia.

• El **CD-I de Philips** no faltó a la cita con el juego. Concretamente uno de ellos, **Voyeur**, puso «rojo de verguenza» a la mayor parte del personal. Y fue inmediatamente censurado.

• **Virgin** inicia su andadura **Nintendo** con una serie de jueguecillos dispuestos a quitar el hipo: El **Libro de la Selva, Young Merlin** y un aún no nacido de nombre **Dragon**, cuya figura estelar será el mismísimo **Bruce Lee**.

• **Hablemos de Core**. En las ferias existen dos tipos de «lugares» para mostrar las novedades: **stands y suites**. **Core tenía una suite**. Y una **suite es grande, lujosa** y denota una gran capacidad monetaria. ¡Cómo ha evolucionado esta compañía, chicos! De la nada al todo... Y es que somos de morbosos.

• Exhuberantes los **stands de Ocean** presentando **Parque Jurásico y una maravilla para ordenadores de nombre TFX**. Una **ambientación increíble** y el olorcillo típico de la época conseguían **trasladar al visitante** a lo más profundo de la época de los dinosaurios. Con plantas y gentes vestidas de cavernícolas. Esto último es broma, claro.

• Representantes de la mayor parte de las distribuidoras españolas se encontraba en el ECTS con el fin de **capturar el mayor número posible de licencias**. Ahora, que más nunca nos encontramos en un mercado abierto de juegos, la ocasión la pintaron calva para **traer esos grandes y desconocidos juegos a este país**. Sólo hace falta algo de paciencia.



NUESTROS DINOSAURIOS DARAN EL ESPECTACULO

Por la compra de un cartucho de Parque Jurásico Mega Drive o Game Gear te regalamos esta riñonera.

JURASSIC PARK

SEGA GAME GEAR

CARTUCHOS MEGA DRIVE 9.900

CARTUCHOS GAME GEAR 5.900

TOYS "R" US ®

ERCAMBIO... ¡DE CINE!



GRATIS ¡UN COMPACT DISC POR LA COMPRA DE UN SEGA MEGA CD II!

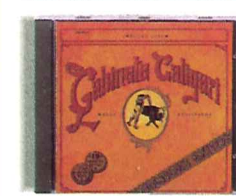
ELIGE UNO DE ESTOS CD'S
MAS INFORMACION EN LAS TIENDAS













DOBLE DIVERSION CON LA NUEVA CONSOLA SEGA MEGA CD II. AHORA TAMBIEN ESCUCHARAS TU MUSICA FAVORITA CON LA CALIDAD DEL SONIDO DIGITAL.
Imagen real. Incorpora microprocesador Motorola 68.000 a 12.5 Mhz. Efecto de rotación y ampliación de gráfico.

49.500

TOYS"R"US®

CON DIECISIETE TIENDAS EN ESPAÑA, CADA VEZ MAS CERCA DE TI.

ASTURIAS (LUGONES)
Carretera nacional 630 Km. 451 Junto a Centro Comercial "Pryca" Azabache. Tel.: (985) 26 41 03

ZARAGOZA (UTEBO)
Km. 10 de la M-232 de Zaragoza a Logroño. Junto a Centro Comercial "Alcampo". Tel.: (976) 78 64 44

ALICANTE (SAN JUAN)
Carretera Nacional 332. Km. 88,500. Junto a Centro Comercial Pryca. Tel.: (96) 594 15 00

DOS TIENDAS EN MADRID:

MAJADAHONDA
Carretera del Plantio a Majadahonda Km. 1,100. Junto a la Estación de Majadahonda. Tel.: (91) 634 15 68

ALCORCON
Centro Comercial "Alcorcón" Ctra. N-V, Km. 18, cruce con Ctra. M-506.

MALAGA
N-340 con cruce aeropuerto. Tel.: (952) 24 57 20

DOS TIENDAS EN BARCELONA:

SANT QUIRZE DEL VALLÈS
Poligono "A" del Plan Parcial Sur-Oeste. Junto a Centro Comercial "Alcampo" Tel.: (93) 712 16 76

BADALONA
Ronda de Dalt (B20). Dirección Montigalá, Salida nº 4. (Badalona Est/Montcada i reixac). Poligono "Montigalá"- Badalona. Tel.: (93) 465 31 12

DOS TIENDAS EN VALENCIA

SEDAVI
Avda. de la Albufera con vuelta c/ L'horta. En Centro Comercial junto a "Continente". Alfafar. Tel.: (96) 396 02 40

BURJASSOT
Parque Albán. Pista de Ademuz Km. 2,800. Junto a Ferrocarril El Empalme. Tel.: (96) 390 16 76

PAMPLONA
Centro Comercial "Iruña II" Poligono Berriozar.

VALLADOLID
Parcela 4 del Poligono "Parquesol". Junto a Centro Comercial "Continente" Tel.: (983) 37 34 55

SEVILLA
Centro comercial "Los Arcos" Avda. de Andalucia esq. Ronda del Tamarguillo. Tel.: (95) 467 00 90

GRANADA
Crta. Armilla a Granada. Junto a autovia de circunvalación Armilla-Granada. Tel.: (958) 13 54 44

PUERTO DE SANTA MARIA
Centro Comercial "El Paseo" Ctra. N-IV. Km. 653.

BILBAO
Centro Comercial "Bilbondo" Barrio Zabalandi. Basauri-Vizcaya.

MURCIA
Centro Comercial "Las Atalayas" C/ Molina de Segura. s/n. Poligono Industrial "Las Atalayas"

Precios válidos salvo error tipográfico o fin de existencias hasta el 31 de Octubre de 1993.

CONCURSO Astérix

¡CONSIGUE ESTOS FANTÁSTICOS REGALOS!

BASES

1.- Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no valen fotocopias) debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
C/ de Los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO ASTÉRIX
(No es necesario que envíes la sopa de letras, pero te servirá de ayuda para encontrar las respuestas).

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Septiembre de 1.993 al 1 de Noviembre de 1.993.

3.- El sorteo se celebrará en Madrid el día 4 de Noviembre de 1.993. y los ganadores se publicarán en el número de Diciembre de Hobby Consolas.

4.- Se eligirán al azar 25 cartas. **Las 5 primeras extraídas serán premiadas con una taza de ASTÉRIX y una colección completa de cómics. Los 20 restantes recibirán un cartucho de ASTÉRIX [Game Boy] y una divertida postal.**

5.- El ámbito de este sorteo es Nacional.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del sorteo.



1- ¿QUÉ CONOCIDA COMPAÑÍA FRANCESA HA CREADO EL JUEGO DE ASTÉRIX PARA CONSOLA?

2- ¿A QUÉ TIPO DE JUEGO PERTENECE?

3- ¿QUIENES SON LOS MAYORES ENEMIGOS DE ASTERIX Y OBELIX ?

4 ¿CUÁL ES LA EXPRESIÓN FAVORITA DE ASTÉRIX?

5- ¿CUÁNTAS FASES TIENE EL JUEGO?

6- ¿QUÉ ES LO QUE OBELIX SUELE LLEVAR A SUS ESPALDAS?

7- ¿CUAL ES EL MAYOR INSULTO QUE PUEDES DECIRLE A OBELIX?

8- ¿QUÉ PEINADO LLEVA OBELIX?

9- ¿CUÁL ES EL MEDIO DE LOCOMOCIÓN DE ABRARACURCIX, JEFE DEL PUEBLO?

10- ¿QUÉ TIPO DE MONEDAS DEBE RECOGER ASTERIX DURANTE EL JUEGO?

ROEDW
QFGMYTENFWI
INFOGRAMESMEP
EYPUSUWOJEGHDOOD
ÑIQXQAUCQÑJAWQMENHIRESAS
WMBGZAWOZANZRFAMSATSSDEST
BZEOTGEDQDJNDJNBNUÑLKSUIT
HSQRVJRUVFEEDMOMTNHGTYQYP
RGODCKYCNGYRECSAEVJELSWFF
MRAOBÑISRÑFTYQTYVCRHAIFHI
TRKTMLPEUNVMWIOPSCHFERYY
POBXESRYUIIPHDAU
MBSAMROFATALP
MEHROJDNCXW
UYTMP

CONCURSO Astérix

Nombre y Apellidos:
Dirección:
Localidad: Provincia:
Código Postal: Teléfono:
1. 2.
3. 4.
5. 6.
7. 8.
9. 10.

GOOF TROOP

Entre bucaneros está el juego. Embárcate a por todas con Goofy y prepárate para el abordaje.

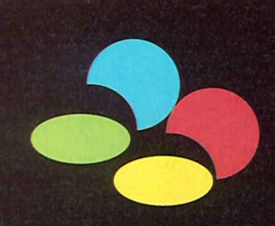




THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

El simpático Pluto está en apuros y no será Mickey el que le deje en la estacada. ¡También cuentan contigo! (Para 1 ó 2 jugadores)



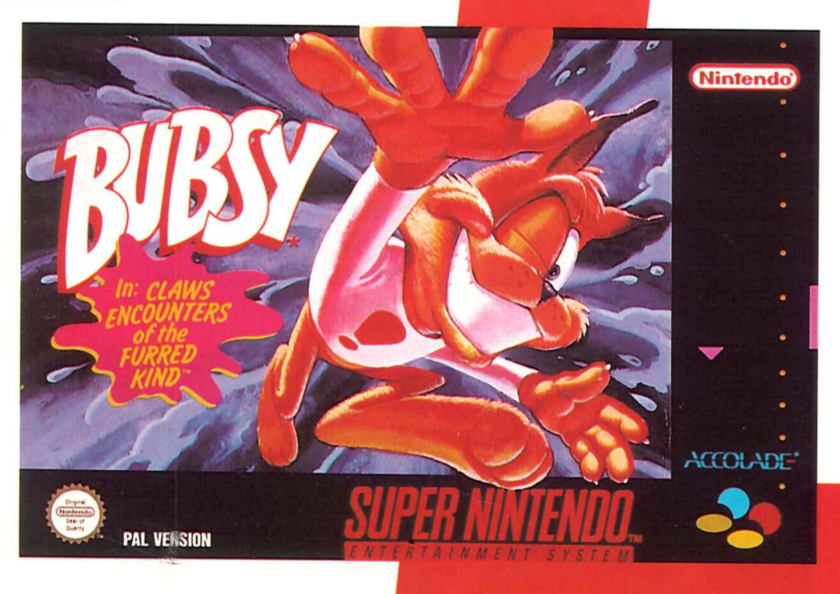


BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Ayuda a los Battletoads para salvar a la hija de un famoso creador de realidad virtual. Para salir victorioso tienes hasta 8 tipos de movimientos. (Para 1 ó 2 jugadores)







BUBSY

La estrella es este gato montés que intentará salvar a la Tierra de los Woolies. Aquí tienes super 16 megas para atravesar 5 mundos y 16 niveles con hasta 300 pantallas por nivel. ¡No te puedes perder esta obra maestra!



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

El Manga, un fenómeno de masas

JAPÓN, JAPÓN

Supongo que a estas alturas todos habréis oído hablar en alguna que otra ocasión del Manga, esa versión oriental de nuestros conocidos "tebeos" que los japoneses devoran con verdadera pasión. Lo que trataremos de explicar en las siguientes líneas es la evolución histórica de esta popular forma de expresión artística, y el porqué los aficionados a los videojuegos debemos estar interesados y eternamente agradecidos a ellos.

Cuando en Occidente hablamos de un "aficionado a los comics", inmediatamente nos vienen a la mente imágenes de un adolescente inmaduro con tebeos de superhéroes bajo el brazo, o de algún "hippie" trasnochado con su basura "underground" y subversiva. Pero en Japón, cuyos patrones de consumo y ocio son muy diferentes a los nuestros, el Manga **es leído literalmente por todo el mundo**.

Desde el ajetreado hombre de negocios al ama de casa, pasando por jubilados, profesores, políticos, y cómo no, estudiantes. Todos tienen un tipo de publicación dedicada a ellos, **generalmente semanal** («shonen manga») **y de unas 300 páginas,** que una vez leída y releída suele acabar en la papelera (por eso se dice que los japoneses gastan más papel en hacer tebeos que en fabricar papel higiénico). Es, como podéis suponer, un auténtico fenómeno sociológico, cuyas raíces se remontan muy atrás en la historia.

Algunos autores citan a las **tradicionales pinturas japonesas** como precursoras del Manga. Pero hasta el siglo XVIII, este tipo de pinturas no adquirió una rápida difusión; y lo hizo gracias a que eran realizadas sobre unos paneles de madera, que podían pasar fácilmente de mano en mano.

El gran artista Hokusai acuñó la palabra Manga en los primeros años del siglo XIX (su traducción más acertada vendría a ser algo así como "dibujos frívolos"), y se convirtió en el término genérico para el cómic japonés.

El impacto que la bomba de Hiroshima tuvo sobre la sociedad japonesa, se vio rápidamente traspasado a las páginas del Manga. **Osamu Tezuka,** que pasó su infancia entre las ruinas de un Japón devastado por la Segunda Guerra Mundial, introdujo en su obra por primera vez el tema de una sociedad postnuclear y destrozada, en la que el máximo anhelo de sus habitantes era la supervivencia.

Actualmente, es citado por la mayoría de los dibujantes japoneses como el artista que más les ha influido. Tezuka llegó a dar un rostro humano a la tecnología, en trabajos como «TETSUWAN ATOM», una nueva versión de Pinocho que se desarrolla en el futurista siglo XXI.

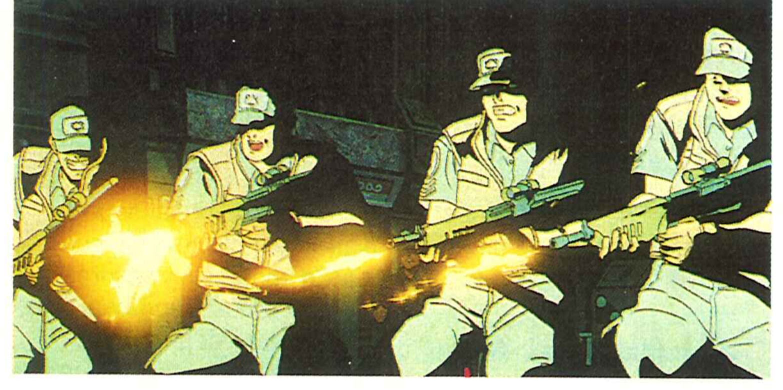
La década de los 70, en lo que al Manga se refiere, es la época de los grandes robots y las odiseas espaciales, así como la del **nacimiento de una nueva leyenda del cómic**: «UCHU SENKAN





YAMATO» (la nave estelar Yamato), una especie de «Star Trek» a la japonesa, creada por Leiji Matsumoto y Yoshinobu Nishizaki. También durante estos años entró en escena la mujer que más éxitos ha cosechado en este mundillo, Rumiko Takahashi, creadora entre otras de la popular «RANMA».

Finalmente, los años 80 serían los de **la explosión del "anime"** (cine de dibujos animados), que se convirtió en pocos años en una industria colosal, extendiéndose por todo el mundo.



El éxito del Manga en Japón no se debe solamente a la utilización de escenas violentas. Y es que en este país el lenguaje está basado en imágenes, es un lenguaje holográfico.

MANGA Y ANIME EN ESPAÑA

Pero ha habido que esperar a fechas cercanas, para que el éxito de un Manga, y posteriormente de una película de Anime llamada «AKIRA», abriese los ojos del mundo occidental acerca de que algo importante se estaba cociendo en el país del Sol Naciente.

«AKIRA» pronto se convirtió en una película de culto, y su creador Katsuhiro Otomo es hoy en día una celebridad mundial.

Actualmente, basta con poner la televisión para poder disfrutar de series como **«Bola de Dragón», «Dragon Quest», «Ranma» y otras muchas**, y ver cómo los kioscos se ven inundados de sus adaptaciones al cómic. Todo ello es una buena muestra de que la animación japonesa empieza a tener en España una aceptación masiva, inimaginable hace unos años. Incluso revistas marginales como «El Víbora», dedican un buen número de páginas a trabajos de artistas japoneses. Desgraciadamente, buena parte del Manga y del Anime nunca llega a nuestras fronteras, aunque parece que pronto alguien va hacer algo para solucionarlo.

Atentos al notición: la compañía inglesa MANGA ENTERTAINMENT tiene previsto traer **a nuestro país lo mejor del cine de animación japonés,** en formato de vídeos de venta directa. Una ocasión única para gozar con maravillas tales como «VENUS WARS», «3X3 EYES», «FIST OF NORTH STAR» , «VAMPIRE HUNTER D» y tantos otros. Una iniciativa que desde aquí agradecemos sinceramente, y que estamos seguros tendrá la acogida que se merece entre los buenos aficionados.



EL MANGA Y SU RELACIÓN CON EL VIDEOJUEGO

Antes comentábamos que el destino final de un Manga solía ser la papelera, pero esto no siempre suele ser ser cierto. Cuando alguno de ellos llega a ser muy popular, se reimprime en forma de volúmenes, se hacen series para televisión y, cómo no, se procede a **su adaptación para videojuego**, la otra gran forma de ocio de los japoneses. De esta manera, surgieron juegos como «Bola de Dragón», «Dragon Quest», «Ranma 1/2», «Doraemon», «Ultraman», «Fist of the North Star» y otros muchos. Es su éxito en forma de Manga lo que les lleva a dar el salto a nuestras consolas.

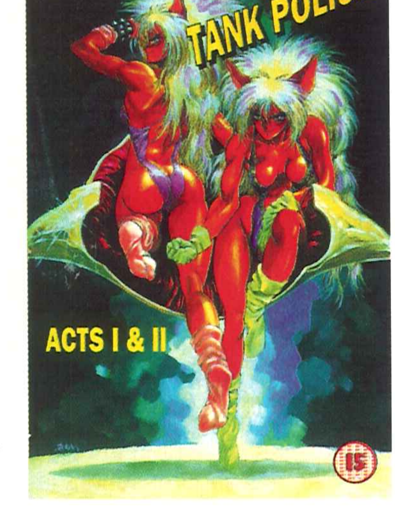
Aunque **también puede producirse el efecto contrario**: el éxito de un video juego es la excusa para crear un Manga. Este es el caso de «Street Fighter II», cuyo éxito en las recreativas ha motivado que Chun-Li y sus amigos se vean ahora las caras en las páginas de un tebeo.

Como veis, la conexión entre Manga, Anime y videojuego es cada día más estrecha, y **lo que hoy es un éxito en los kioscos, quizá mañana lo sea en forma de cartucho.** Por este motivo, los buenos consoleros debemos tener siempre un ojo puesto en lo que viene del Japón. Y por eso la "Mangamanía" es ya una realidad en nuestra querida piel de toro.



MANGA ENTERTAINMENT

¡Se acabó la frustración, el acordarnos de la familia de los



distribuidores, el tener que encargárselo a los amigos que van a Londres! La compañía Manga Entertainment va a lanzar en nuestro país **en forma de vídeos de venta directa** los grandes éxitos del cine de animación japonés.

Entre los lanzamientos más inminentes conviene destacar: -**FIST OF THE NORTH STAR**

Director: Toyoo Ashida Duración: 112 minutos
Año de producción: 1986
Buronson, el creador de Hokuto No Ken, el exitoso Manga en que está basado la película, concibió un mundo devastado donde la violencia era la forma de comunicación entre los supervivientes.

Ashida, el director, ha sabido recoger la acción sin límites del cómic original, y plasmarlo en una película que **hará las delicias de los amantes a las emociones fuertes,** y que será lanzado al



Akira, el increíble motorista de negro, es uno de los personajes de Manga con más fans. Una película con su mismo nombre, Akira, ha sido estrenada con éxito en medio Mundo.

mercado español en octubre, aunque es posible que primero sea estrenada en las pantallas cinematográficas.

-TANK POLICE

Director: Koichi Mashimo
Duración: 67 minutos
Año de producción: 1989
Compendio de capítulos de media hora de duración, que narra las andanzas de un

El Manga ha constituido el origen de numerosos vídeojuegos y de la realización gráfica de muchos otros.



cuerpo especial de policía en el Tokio del 2010. **En tono de comedia,** contiene numerosas escenas eróticas que harán las delicias de los más talluditos.

Probablemente, se lanzará en el mes de noviembre.

-VENUS WARS

Director: Yoshikazu Yasuhiko
Duración: 104 minutos
Año de producción: 1989
Narra las andanzas de Suzan Sommers, una joven y sexy reportera, y de Hiro Senoo, la estrella de un brutal deporte similar al motociclismo, que luchan contra los invasores del planeta Venus. **Técnicamente, es capaz de dejar con la boca abierta** a más de uno. Su lanzamiento está previsto para diciembre.

-UROTSUKIDOJI, LEGEND OF THE OVERFIEND

Director: Hideki Takayama
Duración: 108 minutos
Año de producción: 1989
Dos adolescentes **protagonizan este film de terror,** que ha sido calificado por la crítica como repulsivo, pero **con momentos de gran belleza.** Indudablemente, se convertirá en uno de los videos más vendidos. Su lanzamiento está previsto para diciembre.

Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.

No siempre van a ganar los más grandes

Y aunque Kirby
sea pequeño, calvo
y sin músculos,
tiene un arma gigante: su apetito.
Se lo engulle todo
en su camino hacia Dreamland.

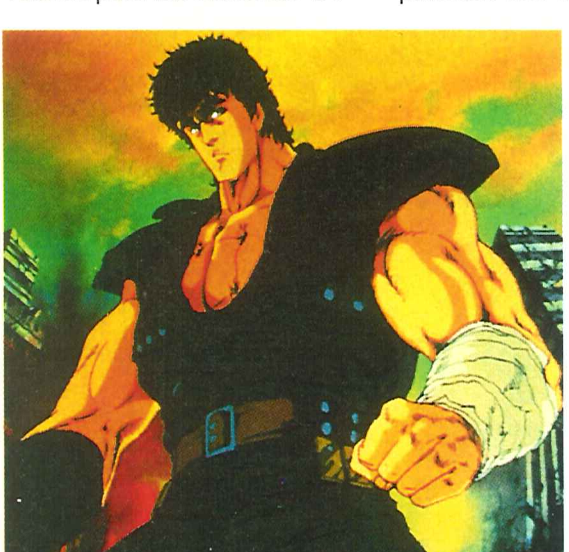
GAMEBOY™

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

LOS MANGAS Y EL VIDEOJUEGO

Tras el Manga, los videojuegos son la diversión nacional japonesa por excelencia. Por eso, no es de extrañar que cuando un Manga obtiene un importante éxito de ventas, los avispados hombres de negocios nipones se encarguen de realizar su versión para las consolas. De esta manera, los lectores pueden continuar las aventuras de Goku, Ken o Doraemon sin salir de casa, y ellos llenarse los bolsillos un poco más.



Hasta hace poco tiempo, resultaba casi **imposible encontrar estas pequeñas joyas en España,** pero afortunadamente la situación están cambiando y algunas distribuidoras pronto empezarán a traer algunos tiítulos súper interesantes. Tranquilos que os mantendremos informados. De momento, id abriendo boca.

DRAGON BALL ¿Quien no ha vibrado con las aventuras de Son Goku en alguna ocasión? Sin duda que pocos, pues Bola de Dragón se ha convertido más que en un éxito de audiencia **en un fenómeno televisivo sin precedentes,** que' reúne frente a la pequeña pantalla a millones de personas de todas las edades.

Hasta el momento, se han realizado **tres juegos basados en esta creación de Akira Toriyama.** El primero, para la NES, guarda cierto parecido con The Legend Of Zelda, y consiste en encontrar las 7 bolas de Dragón por un mundo lleno de enemigos.

El segundo, DRAGON BALL Z, es un genuino RPG que incluye algunas animaciones de gran calidad.

Y la última versión, un supercartucho de 16 megas similar al Street Fighter II que reune en nuestra Supernes a buena parte de los personajes de la serie en un sorprendente torneo de artes marciales.

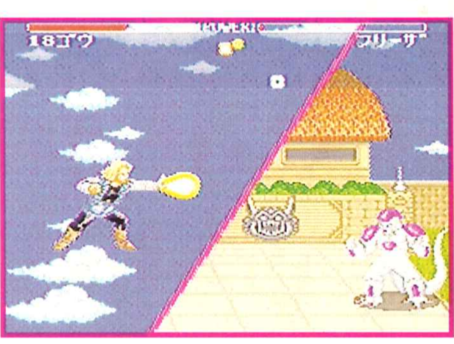
DRAGON QUEST V Este es un ejemplo de videojuego cuyo éxito lleva a encargar a Toriyama una versión gráfica del mismo. El juego en sí **es un coloso de 12 megas** que al más puro estilo RPG supuso un éxito tal de ventas que la NHK (versión japonesa de la BBC) le dedicó un "Making Of". Como el anterior, la única forma de conseguirlo es a través de ciertas tiendas de importación europeas.





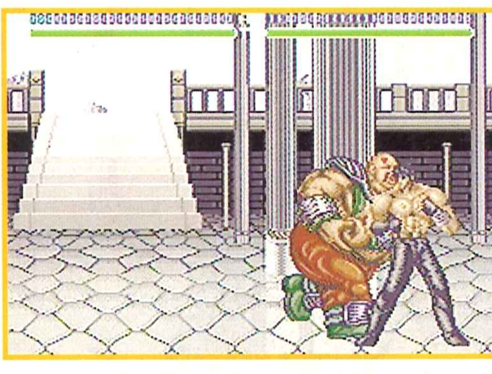
FIST OF THE NORTH STAR Ya hemos hablado en extensión de esta creación de Buronson y Tetsuo. Su acción y brutalidad le convertían en idonea a la hora de ser trasladadas a formato de videojuego, y **para la Super Nintendo se han realizado dos versiones:** la primera un RPG que no contó con demasiado éxito, y ultimamente un juego de lucha que pese a contar con buenos gráficos su adicción y jugabilidad son poco menos que paupérrimas.



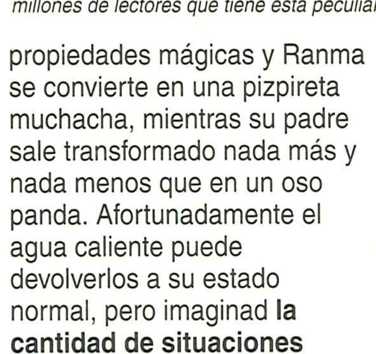


Tanto las series de animación para cine y televisión como los videojuegos, han encontrado una fuente de inspiración en estos cómic «made in Japan».

RANMA 1/2 En mi opinión, una de las adaptaciones de manga más acertada y divertida. En su serie original, nacida de la pluma de Rumiko Takahashi, Ranma es un joven aficionado a las artes marciales que en compañía de su padre viaja a China para perfeccionar su estilo. Por accidente caen en un lago con propiedades mágicas y Ranma se convierte en una pizpireta muchacha, mientras su padre sale transformado nada más y nada menos que en un oso panda. Afortunadamente el agua caliente puede devolverlos a su estado normal, pero imaginad **la cantidad de situaciones divertidas y confusas** que se producen a costa de dichas "transformaciones".



En los manga, tanto el personaje principal como los enemigos poseen unos poderes sobrehumanos. De este modo, no es extraño que se dispare la imaginación de los millones de lectores que tiene esta peculiar literatura.



Para la Super Nintendo han aparecido dos versiones, Ranma 1/2 y Ranma1/2 12 megas, ambas magnificamente logradas, recogiendo **el humor y el dinamismo que contiene la serie original**.

La Turbo Duo tambien tiene su propia versión, quizá la mejor de todas, pero hasta que alguien se decida a lanzar tan alucinante consola, tendreis que conformaros con ver las imágenes en Hobby Consolas.

DORAEMON : WORLD OF FAIRIES Y si de la Turbo Duo estamos hablando , no podemos pasar por alto a **este simpático robot nuclear con forma de gato.** En Manga ha vendido 55 millones de copias desde su primera aparición en 1971, y en formato de videojuego solo se encuentra disponible para la **PC Engine y la Turbo Duo**, que gracias a las grandes posibilidades de esta consola se convierte en un juego altamente divertido y recomendable.


SEGA
MEGA DRIVE
"Llega Sparkster...
Una nueva raza de superhéroe. La estrella de Konami, en una nueva y total aventura para tu Megadrive de Sega: Rocket Knight Adventures.
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Sparkster está totalmente dispuesto a vengar la muerte de su maestro. Equipado con el retropropulsor, y con su espada de acero desenfundada, su misión será aniquilar al Señor de La Oscuridad y restablecer la paz en su Reino. ! Ayúdale a conseguirlo!"
92%
"Dificilmente podemos describir la calidad de este juego en tan pocas lineas." TODO SEGA
90%
"El juego en si es muy completo, con fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha." "Konami ha dado en la diana con este personaje. Un juego muy completo y bien acabado."
HOBBY CONSOLAS
89%
"Rocket Knight Adventures es un juegazo," "RKA, el cuarto titulo de Konami para Mega Drive, la confirma como una de las compañias más fiables del mercado." SUPER JUEGOS
KONAMI®
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
Distribuido por Sega Madrid.
Sega and Megadrive are Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1993 Konami all rights reserved.

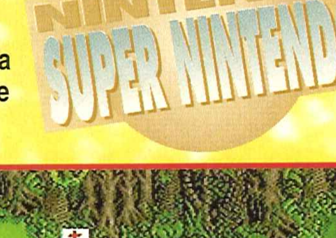
LO MÁS NUEVO

OBJETIVO: ANIQUILAR AL DINOSAURIO

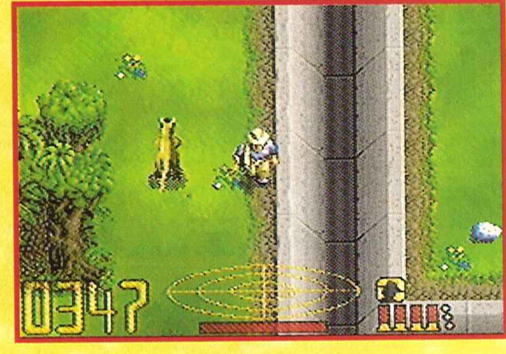
JURASSIC PARK

Los últimos avances de ingeniería genética han otorgado al hombre la potestad de volver atrás en el tiempo. La razón está en que usando la sangre contenida en el ámbar, se ha conseguido completar la cadena de ADN de los dinosaurios. El resultado es la posibilidad de fabricar huevos y hacer proliferar de nuevo a estas extintas criaturas. Estos espectaculares experimentos se han llevado a cabo con la única intención de construir un parque de atracciones nuevo, moderno y espectacular en una remota isla sudamericana. Las medidas de seguridad del mismo están pensadas hasta el último detalle: los animales están aislados en grandes recintos que cuentan con verjas electrificadas, enormes fosos y cámaras de seguimiento, y todo está conectado de tal manera que cualquier cosa que ocurra en el parque es competencia de un enorme ordenador central.

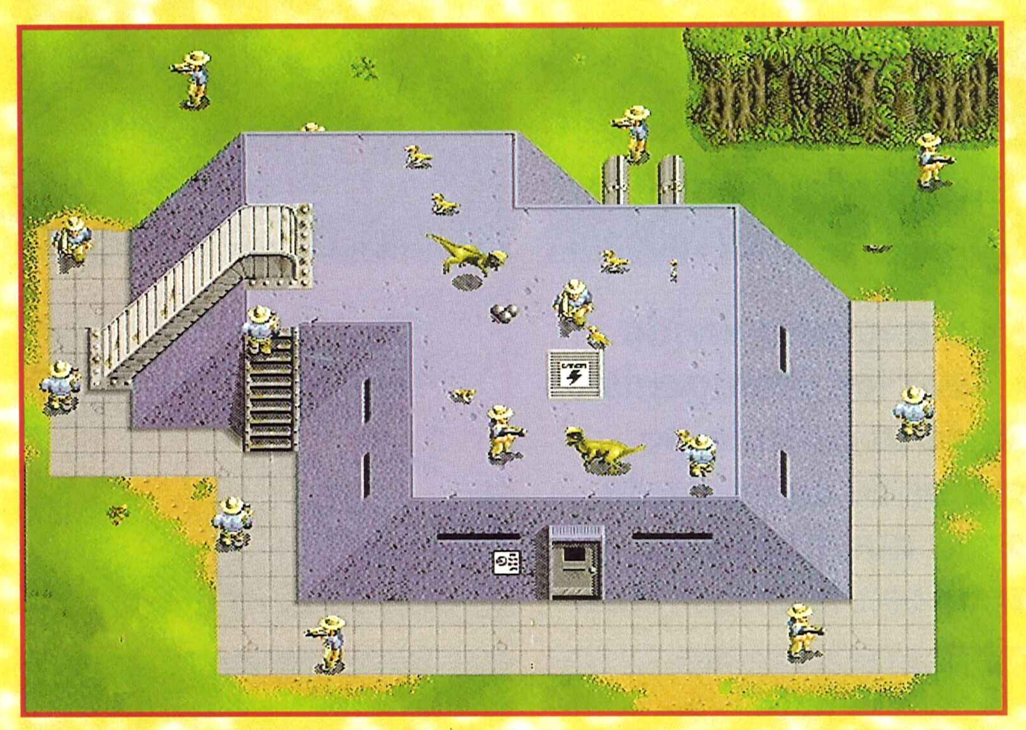
Sin embargo, un sabotaje en el sistema eléctrico ha dado al traste con todo este sistema. El resultado es que un grupo de humanos ha quedado atrapado en la isla, y ha sido sitiado por los descontrolados dinosaurios. Sólo una persona tiene libertad de movimientos: el doctor Grant estaba en medio de la jungla cuando se produjo la avería, y ahora vaga por la isla con la única ayuda de un pequeño arsenal y un intercomunicador que le mantiene en contacto con los expertos. ➤





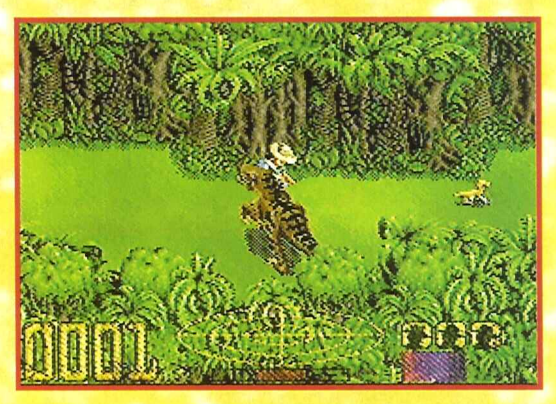


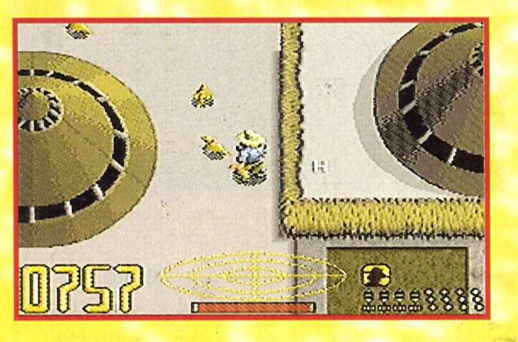




El juego te ofrece la posibilidad de contemplar la acción desde una vista aérea, cuando te encuentres en el exterior, o de una perspectiva frontal extraordinariamente realizada, cuando estés en el interior de algún edificio.















Trivial

Cuando mantengas el juego en pausa o lleves un rato sin jugar, verás un mensaje en la pantalla, por desgracia en inglés, indicando una serie de curiosidades sobre los enormes protagonistas del cartucho. Merece la pena que le eches un vistazo.

¿Sabías que...

- Dinosaurio significa "lagarto terrible", nombre nada acertado si tenemos en cuenta que los últimos descubrimientos han demostrado que los lagartos nada tienen que ver con los dinosaurios?

- Los dinosaurios no llegaron a extinguirse totalmente, ya que los pájaros pueden considerarse como los descendientes directos de algunas de sus especies?

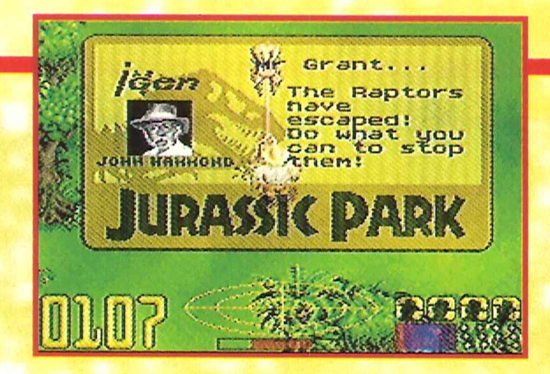
- Con los dinosaurios se extinguieron gran cantidad de plantas y, al igual que en el caso de estas criaturas, se desconocen las causas?

- Algunas especies de dinosaurios tenían un tamaño tan pequeño como los gorriones actuales?

- Si no hubiera sido por la desaparición de los dinosaurios de la faz de la Tierra, los mamíferos nunca habrían evolucionado lo suficiente como para que existiera la raza humana?

- Muchos dinosaurios eran de sangre caliente, en contra de los que se pensaba hasta hace poco tiempo?

LO MÁS NUEVO



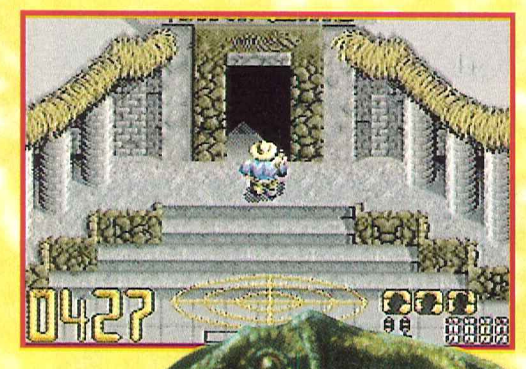




La angustia vivida por los protagonistas de la película no será nada comparada con la que tú podrás sentir con tu Super Nes.









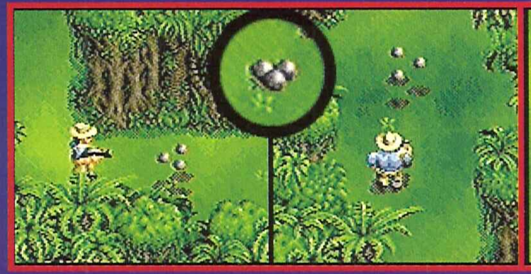


La única oportunidad que tienen los humanos es que Grant consiga restaurar la energía para poner de nuevo en marcha las principales funciones del ordenador. Pero ni su valor, ni sus armas, ni los consejos de los especialistas bastarán para convertir esta odisea en un camino de rosas.

Desde la entrada misma del parque al Centro de Visitantes, Grant no disfrutará de un momento de respiro. Así, deberá esquivar las embestidas de los violentos carnosaurios y apartarse del camino de los pacíficos, pero pesadotes, triceratops, a la vez que busca y rebusca cómo arreglar el desaguisado.

Los seis niveles de los que se compone el juego son en realidad una enorme y única fase con varios apartados interrelacionados entre sí con una pasmosa exactitud. De hecho, puede que Grant tenga que volver atrás en más de una vez al descubrir que en algún rincón se ha dejado olvidada la llave que le dará acceso a la sala de control.

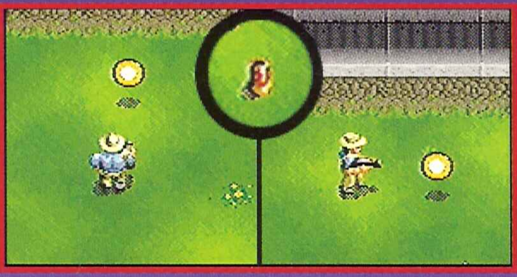
Técnicamente, el juego está presidido por una doble perspectiva de increíbles resultados. En los exteriores, disfrutaréis de una vista aérea que os permitirá anticipar peligros y elegir caminos. Sin embargo, en el interior de los edificios gozaréis de una perfecta perspectiva frontal, que os hará sentir el aliento de los raptores justo detrás de la oreja, creando un ambiente de auténtica tensión. Sobrecogedoramente genial.





Los poderes de un paleontólogo

- Aturdidora eléctrica: De corto alcance y escasa efectividad ante bestias grandes.
- Boleadoras: Sacarán de tu camino a todos los dinosaurios que haya en su línea de tiro.
- Bombas de humo: Forma una cortina de gas adormecedor que dejará fuera de combate a todos los dinos de la zona.
- Granadas: Hará volar en cachitos al cualquier bichejo que dispares.
- Dardos tranquilizantes: Dejarán dormidos a los dinosaurios de menor tamaño.
- Cartuchos: Son un arma de gran calibre, capaz de matar a un elefante de un disparo. Con los dinosaurios necesitarás dos o tres.





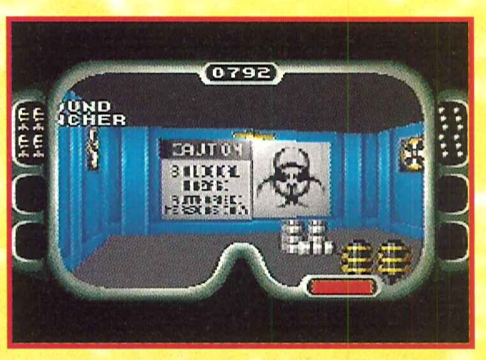
Absolutamente bestial

Este «Jurassic Park» de Super Nintendo ha sabido combinar a la perfección el sabor aventurero con la acción más desenfrenada. Contiene los elementos absolutamente indispensables para ello: tarjetas llave, edificios intrincados y fieras hambrientas se mezclan en un cartucho de altísima calidad técnica e inmejorable jugabilidad. Un cartucho en el que es igual de importante ser de gatillo rápido como tener las ideas claras.

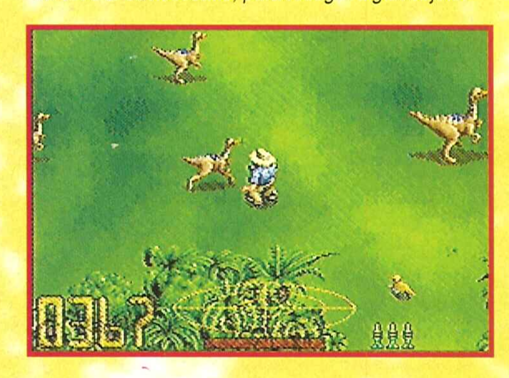
Una música afortunadísima, unos geniales efectos sonoros y la súper absorbente perspectiva frontal, te sumergirán en una atmósfera sobrecogedora en la que tendrás que hacer frente a una agobiante sucesión de terribles criaturas y obstáculos imprevistos.

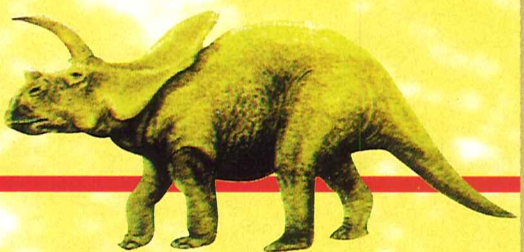
Fiel a la novela de Crichton, este juego terminará convirtiéndose para ti en una auténtica obsesión. Pero eso sí, una obsesión con colmillos de 16 megas. En fin, que no te lo puedes perder.

Teniente Ripley

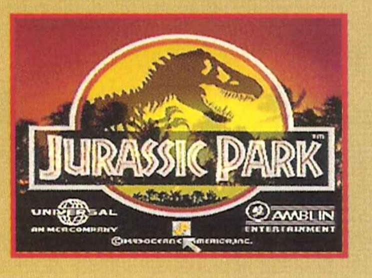


A pesar de que el juego está compuesto de 6 niveles diferentes, el Dr. Grant podrá retroceder a cualquiera de ellos si es necesario, para recoger algún objeto.





SUPER NINTENDO



AVENTURA
OCEAN
Ocean
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos
La perspectiva frontal es una obra de arte de las tres dimensiones, y los dinosaurios son perfectos.

91

Música
Muy oportuna en todo momento, aunque quizá se podían haber suavizado algunos cortes de melodía.



Sonido FX
Rugidos digitalizados dotan al juego de una atmósfera bestial. Los demás efectos están igual de logrados.

90

Jugabilidad
Cuando te acostumbres a las fases de perspectiva frontal, descubrirás su enome nivel de jugabilidad.



Adicción
Aunque te desesperes en las primeras partidas, luego nadie podrá despegarte de esta guerra prehistórica.



Total
Un cartucho muy logrado en todos los aspectos técnicos, que te hará vivir las mismas angustias que a los protagonistas del film.



Lo Mejor
- La perspectiva frontal es una sobresaliente innovación en la Super.
- La realización de los dinosaurios.
- Los gruñidos y voces digitalizadas.

Lo Peor
- La dificultad inicial puede hacer que abandones demasiado pronto. No caigas en la tentación.





ras portátiles... *pero* no hay **color."**

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?

Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).

Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "TV-Pack".¡Una jugada maestra! GAME GEAR. ¡¡Por fin te sales con la tuya!!



SONIDO STEREO.

MAS DE 150 JUEGOS.

VARIEDAD DE PERIFERICOS.





PASEO POR LA PREHISTORIA





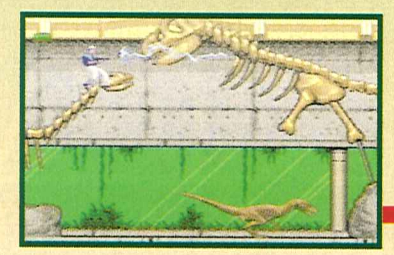
Los dinosaurios se extinguieron mucho antes de que el hombre hiciera su aparición en la Tierra, por lo que ningún ser humano ha podido ver jamás a uno de ellos vivo. Sin embargo, la pasión por estos prehistóricos animales ha sido constante a lo largo de toda nuestra historia. Ahora, la última película del mago del cine, Steven Spielberg, ha elevado el interés por los dinosaurios a niveles de auténtica fiebre. Y uno de los resultados más espectaculares de tan desmesurada pasión, es, sin duda alguna, este extraordinario cartucho para la Mega Drive.

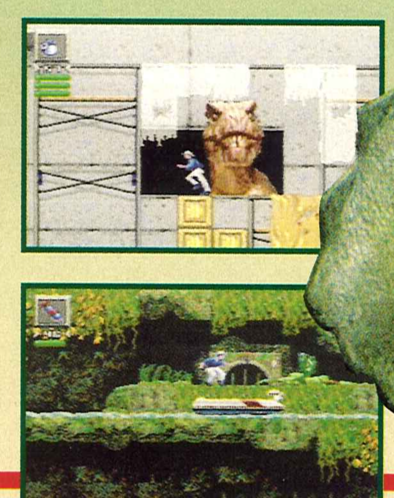
El argumento de la película, que muchos ya conoceréis, se ha procurado mantener. El Doctor Grant, eminente paleontólogo, ha sido invitado a una isla en la que se está construyendo una especie de parque de atracciones súper espectacular. Sus atracciones consisten en dinosaurios vivos, creados a base de tecnología genética. Pero la emoción inicial del paleontólogo se tornará pronto en absoluto terror. La razón: un fallo provocado por una tormenta ha dejado en libertad a los dinosaurios.

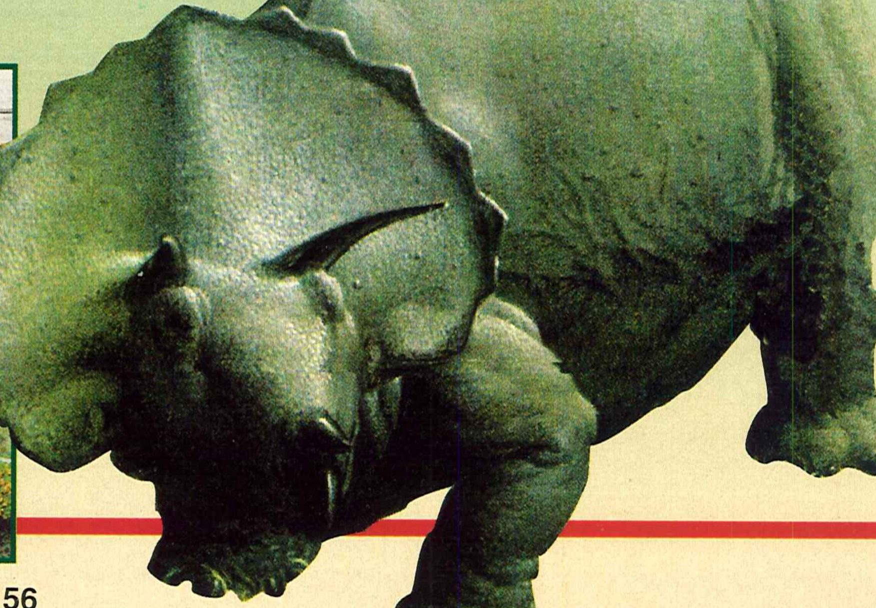
A partir de aquí comienza la odisea de Grant, que deberá volver cuanto antes al Centro de Visitantes, donde se encuentran, supuestamente a salvo, los demás miembros de la expedición. Para enfrentarse a las fieras del parque, cuenta con el apoyo de armas tranquilizantes de diversa potencia y de su agudo ingenio. Un limitado equipaje si tenemos en cuenta que las siete fases que le esperan no resultarán nada sencillas.

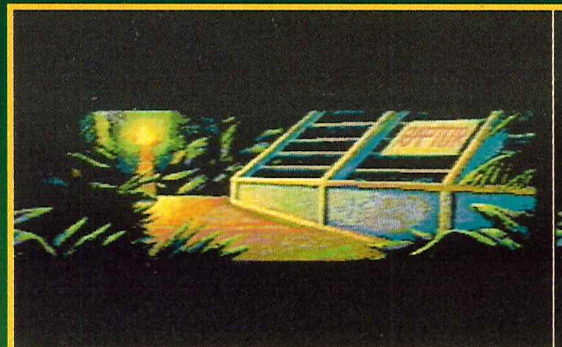
Tras su primer encuentro con el T-rex, recreado en una corta pero espectacular intro que os helará la sangre, deberá salir de









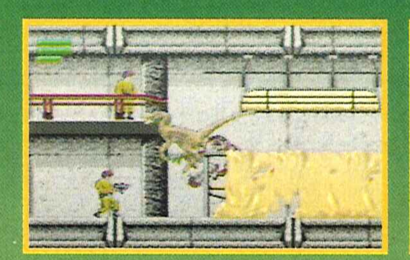




Antes de que alucinéis con la película, echad un vistazo a este espectacular y brillante cartucho de Mega Drive.

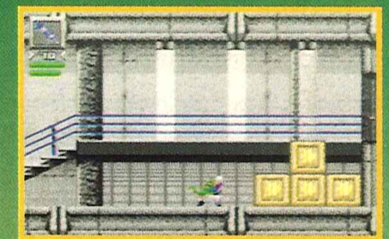


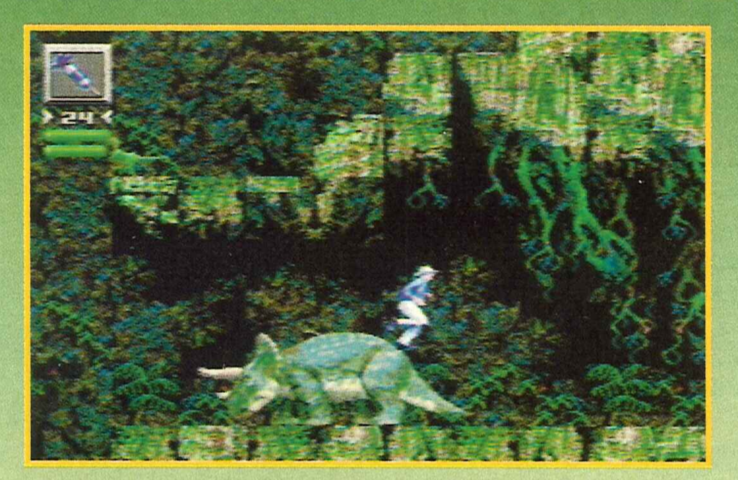
Cuando llegues al Centro de Visitantes notarás que es algo más difícil disparar a los sanguinarios velocirraptores. La cuestión es bastante sencilla: los dinosaurios han aprendido a huir de tus armas.











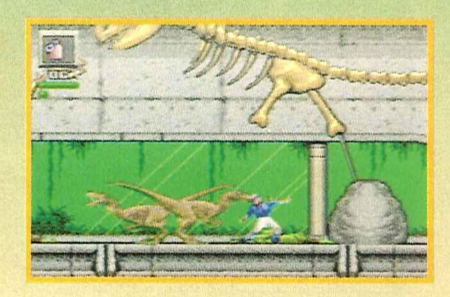
una jungla poblada de peligrosos seres, extraños ruidos y sorpresas inesperadas. Luego, tendrá que remontar el río, cerrar las válvulas de la estación de bombeo, restaurar la energía en el centro eléctrico, atravesar la zona volcánica y adentrarse en un Centro de Visitantes lleno de inteligentísimos raptores. Y es que el sistema D.P.A. (Dynamic Play Adjustement) hace que los dinosaurios se vuelvan cada vez más inteligentes y astutos conforme vayas avanzando de fase.

Claro, que si lo de ser un héroe humano en un mundo de bichos no te va, siempre te queda la posibilidad de convertirte en un rápido raptor, con el único objetivo de huir de la isla. Eso sí, los dinosaurios no pueden llevar armas, por lo que tendrás que conformarte con un par de afiladísimas garras, una buena tanda de mordiscos y un poderoso salto.

En cualquiera de sus dos modalidades, «Jurassic Park» entusiasmará a los futuros paleontólogos y a los incondicionales de la acción. Si eres uno de ellos, la mayor aventura del año te está esperando.



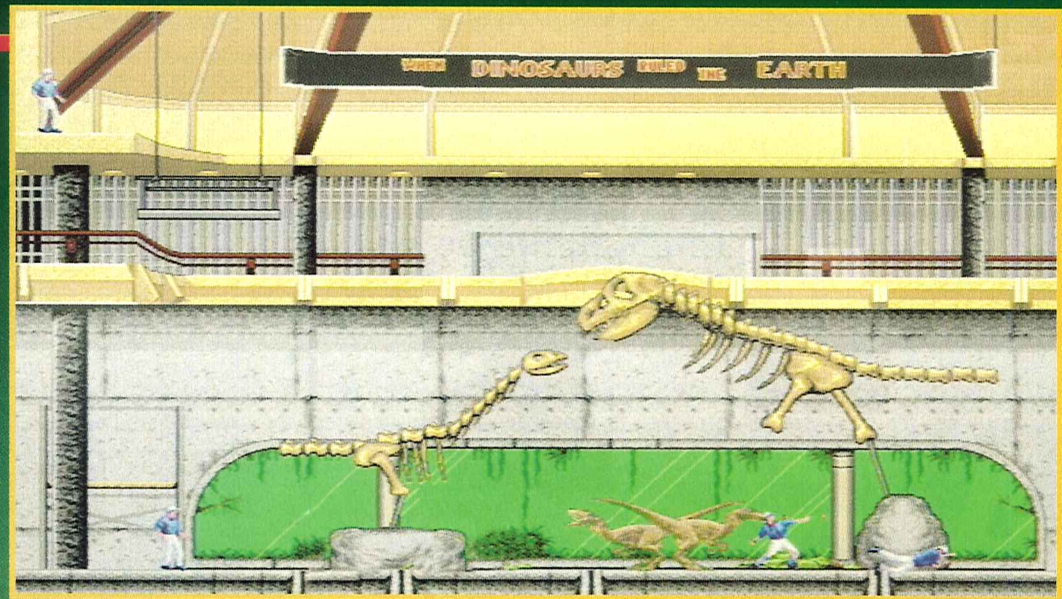




Uno de los puntos más sorprendentes de este cartucho es la posibilidad de elegir entre dos jugadores opuestos. La oferta no puede ser más atractiva ni más chocante: o el valiente y altruista Doctor Grant que trata de salvar a los humanos del parque, o el temible raptor que lucha por huir de la isla. El resultado es dos juegos distintos con objetivos muy diferentes.

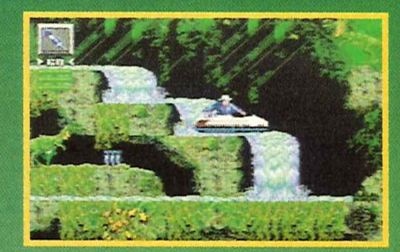
LO MÁS NUEVO

Una isla repleta de dinosaurios no parece el mejor lugar para pasar un apacible fin de semana.

























Armas para un paleontólogo

Grant no se encuentra tan desprotegido como podría parecer. En su ayuda, cuenta con un pequeño arsenal de armas "aturdidoras" que le permitirán sacudirse a los dinos de encima, aunque sólo sea por un corto período de tiempo.

- Bombas: Hay tres tipos diferentes. Las bombas de humo adormecerán a sus enemigos, las granadas los sacarán del juego y las luminosas los harán largarse. Son las únicas armas que aturden al T-Rex.

- Dardos tranquilizantes: Hay dos tipos de dardos que se distinguen entre sí por su diferente carga narcótica.

- Lanzagranadas: Es la solución más drástica. El único problema es que no abundan demasiado por estos parajes.

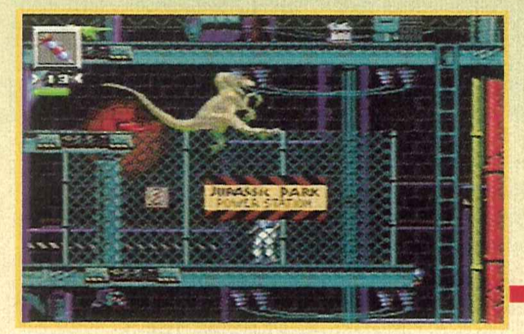
- Pistola eléctrica: Lanza una descarga eléctrica capaz de dejar fuera de combate a cualquier bichejo. El problema es su corto alcance.

















Elige a tu héroe

Este cartucho permite la atractiva posibilidad de jugar tanto con el Dr Grant como con el sanguinario Raptor. La principal variación es que con éste último sólo tendrás que recorrer cinco fases, y tu objetivo consistirá en huir de la isla eliminando a los molestos guardianes y al pesado doctor. Por supuesto no contarás con ningún arma, pero tu salto será más poderoso que si manejas al pequeño humano. No son, ni más ni menos, que dos juegos distintos dentro de un mismo cartucho.

Tanto Grant como el raptor están dotados de una increíble animación que hace posible una gran variedad de gestos y movimientos. De cine.

Siete especies diferentes de dinosaurios, seis escenarios completamente distintos, puertas secretas y misiones imposibles. Jurassic Park, la gran aventura.

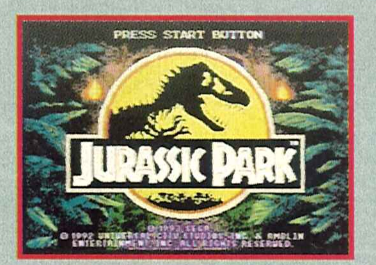
Una ambientación de lujo

Ante nosotros tenemos un cartucho lleno de acción, con unos decorados alucinantes y una ambientación escalofriante. El sonido ambiental y la agónica atmósfera hacen que nos introduzcamos de lleno en una aventura plagada de sorpresas y dinosaurios asesinos, que destaca por su genial animación.

Por desgracia, no todo es así de sobresaliente. El control de los personajes se convierte a menudo en una tarea más que complicada, capaz de sacar de sus casillas al jugador más paciente. Pero no por ello hay que desanimarse, pues esas complicaciones son esporádicas y el resto del cartucho merece mucho la pena. Sobre todo si os gustan los dinosaurios, la acción y los peligros jurásicos.

Teniente Ripley

MEGA DRIVE



AVENTURA
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continues: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 90
Los movimientos están muy logrados, los ambientes perfectamente recreados y el scroll es muy suave.

Música — 88
Buenas melodías de tono tenebrista harán que os sintáis como en un nido de hormigas hambrientas.

Sonido FX — 89
Los graznidos y rugidos de los dinosaurios completan el efecto sobrecogedor de todo el programa.

Jugabilidad — 85
Algunas acciones son difíciles de llevar a cabo. ¿Será por la gran cantidad de animaciones?

Adicción — 89
Situaciones variadas, necesidad de tomar rápidas decisiones... ideal para los amantes de la aventura.

Total — 88
Pasajes lóbregos, música absorbente, dinosaurios, estupendos movimientos y muchas cosas más para pasárselo en grande.

Lo Mejor
- La animación de Grant y de todos los dinosaurios, especialmente del velocirraptor.

Lo Peor
- Algunas complicaciones en el control de los personajes, sobre todo a la hora de saltar.

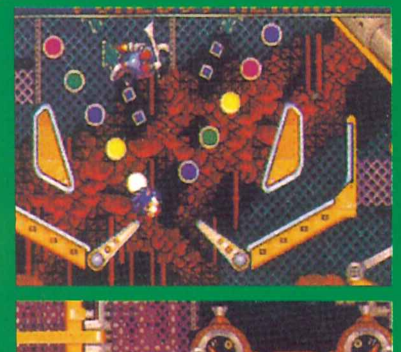


TODO UN HEROE P

¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL







Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.

MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS



MASTER SYSTEM II

GAME GEAR

Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!









OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético) y... ¡Hasta una novia que le hará perder la cabeza! ¡Hazte el héroe! Lánzate a la aventura con SONIC. La Leyenda continúa.

SONIC THE HEDGEHOG CD

MEGA CD





Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.
¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!







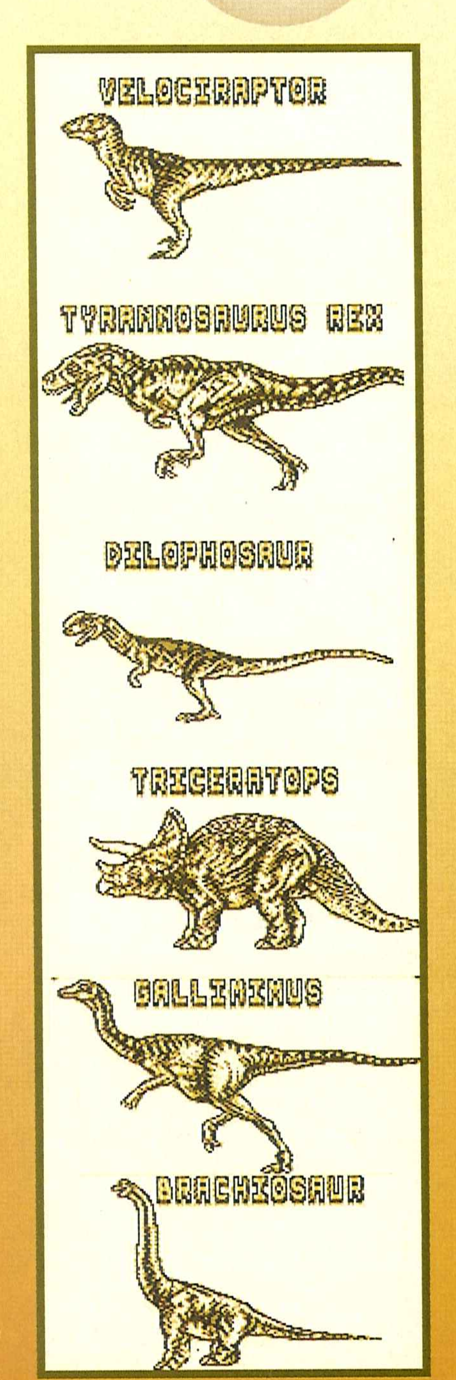


NINTENDO GAME BOY

NINTENDO N.E.S

VIAJE AL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS

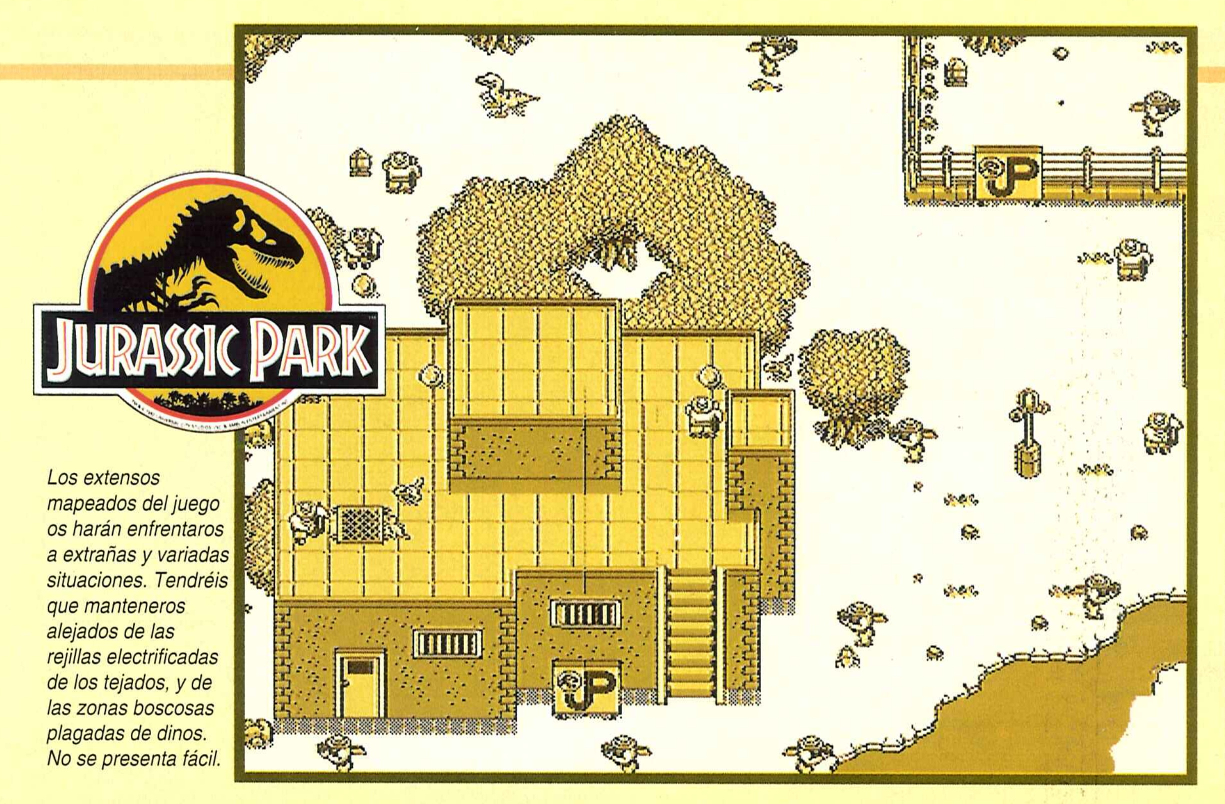
PARQUE JURASICO



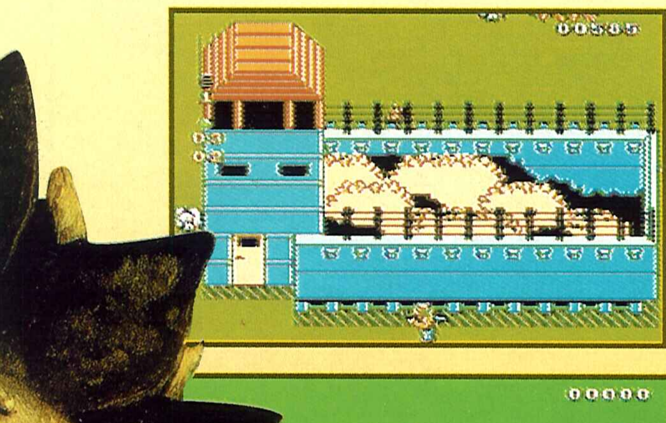
Todas las consolas tienen derecho a su ración de dinosaurios. Vamos, digo yo. Al fin y al cabo, todo está invadido por una enorme fiebre de los terribles seres que habitaron la Tierra hace unos cuantos millones de años. Hay hasta calzoncillos alusivos al tema.

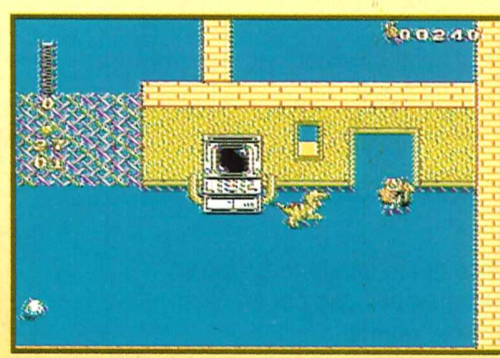
Estando así las cosas, es normal que las "pequeñas" de Nintendo disfruten también de una agradable dosis de aventuras prehistóricas. No iba a repartirse tan sabroso pastel sólo entre las privilegiadas 16 bits. En esta ocasión, NES y Game Boy comparten argumento, mapeado y protagonistas. Y hablando de protagonistas, hay que decir que el ya famoso doctor Grant y los dinosaurios forman un equipo de interpretación digno de las mejores historias de monstruos, susto y acción. Y es que hay combinaciones que tienen asegurado el éxito. No podéis negar lo atractiva que resulta la historia de un hombre atrapado entre dinosaurios en las mismísimas narices del siglo XXI. Reflexiones filosóficas aparte, esta extraña aventura es la posibilidad que se nos ofrece por obra y gracia de los chicos de Ocean.

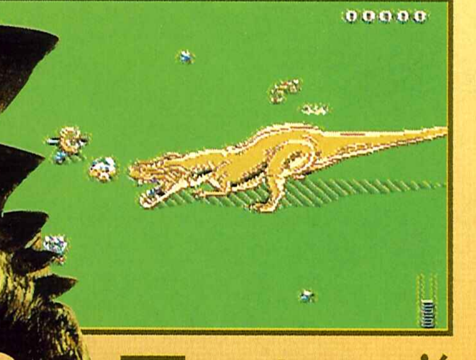
Con «Jurassic Park» se nos introduce en la historia de un paleontólogo abandonado a su suerte en una isla plagada de dinosaurios asesinos. Su misión no puede ser más sencilla: salvar su pellejo y el de sus amigos a toda costa. Lo terrible del tema es que, aparte de bregar con dinosaurios de todos los tamaños y formas, tiene que vérselas también con un sistema de ordenadores ligeramente escacharrado y más que recalcitrante. Este ordenador ➤

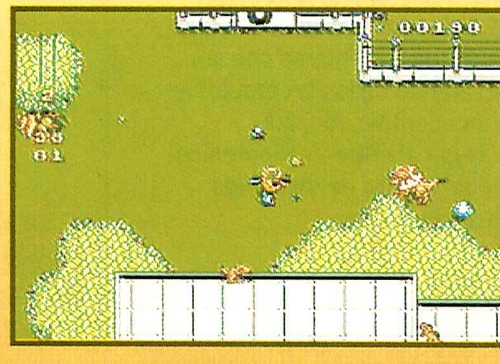


Los extensos mapeados del juego os harán enfrentaros a extrañas y variadas situaciones. Tendréis que manteneros alejados de las rejillas electrificadas de los tejados, y de las zonas boscosas plagadas de dinos. No se presenta fácil.

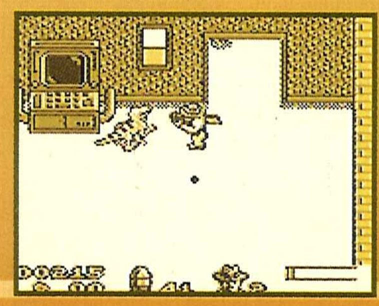




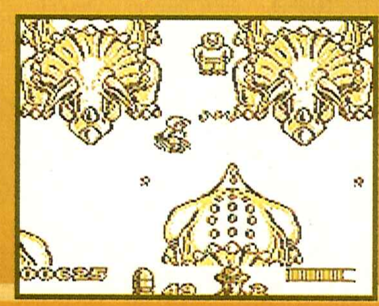


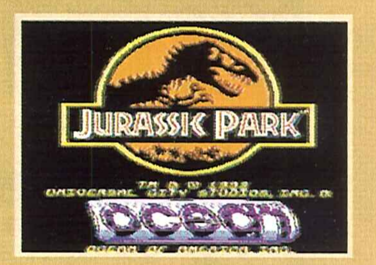


En esta ocasión, NES y Game Boy comparten argumento, mapeado y protagonistas. Y, aunque sea difícil de creer, la pequeña de la familia Nintendo ha superado a su hermana mayor.









AVENTURA NINTENDO
Ocean
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 4
Megas: 4

Gráficos — 84
Simples, pero completos y efectivos. Es de destacar el cuidado puesto en los dinosaurios.

Música — 83
Las melodías cumplen perfectamente su cometido de acompañar la acción, sin estorbarla.

Sonido FX — 80
Explosiones, rugidos y algún que otro grito forman el corto recital de efectos sonoros del cartucho.

Jugabilidad — 88
Fácil de manejo. Entrarás pronto en la mecánica del juego y no te será difícil desentrañar sus trucos.

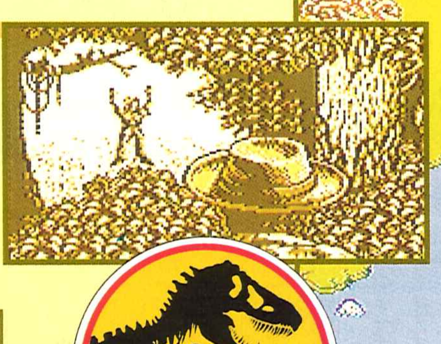
Adicción — 88
Quedarse a falta de una operación para completar la fase es algo que no podrán soportar los jugones.

Total — 86
Una aventura apasionante plagada de sorpresas y pletórica acción. Muy variada y adictiva.

Lo Mejor
- El sabor aventurero del juego.
- La enorme diferencia de tareas.

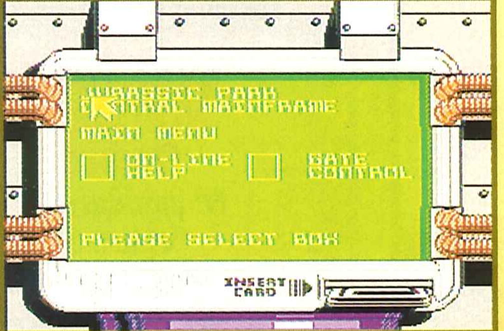
Lo Peor
- Que las continuaciones te lleven al principio de la fase.
- La poca espectacularidad gráfica.
- Lo difícil que es disparar en diagonal.

LO MÁS NUEVO

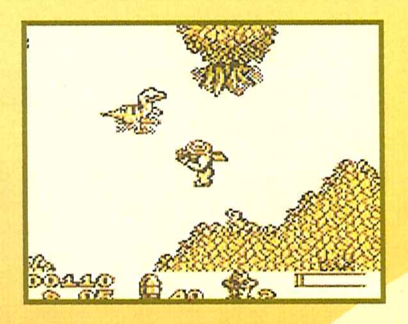


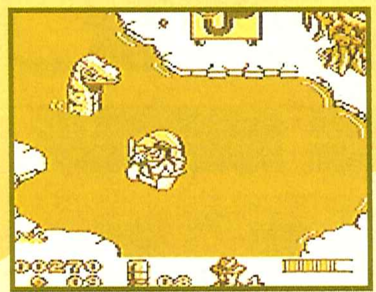


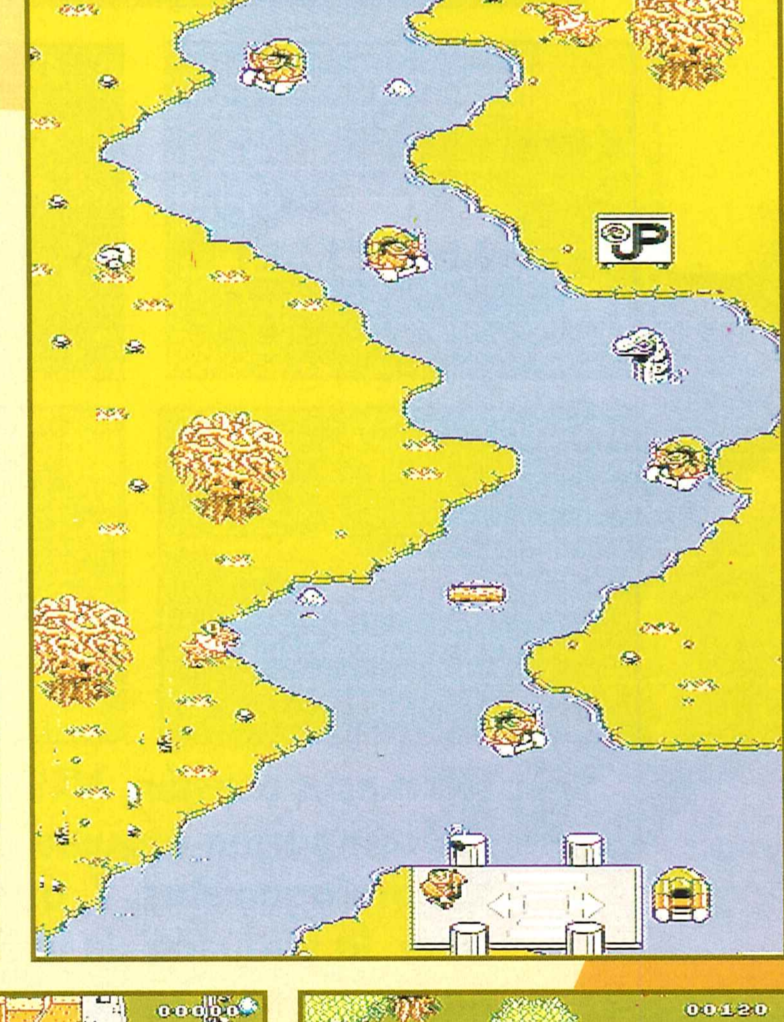




El ordenador central te pondrá todo tipo de pegas. Con paciencia y las tarjetas llave, todo tiene solución.



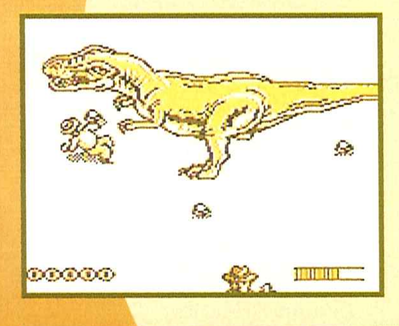


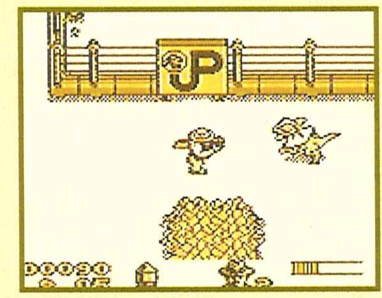


central no deja de pedirle a nuestro docto amigo todo tipo de tarjetas y llaves de acceso, que limitan su movilidad por el parque de atracciones más traicionero del mundo.

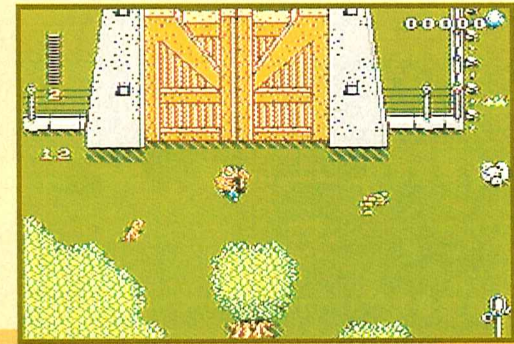
Lo primero y fundamental será destruir los huevos de dino, tarea que se encontrará en cada una de las seis fases de las que se compone la aventura. Luego, tendrá que enfrentarse con las bestias más grandes de la historia. El ataque de los triceraptos y el acoso del brachiosaurio son sólo un aperitivo. Así, las misiones se irán complicando hasta llegar al enfrentamiento final con los velocirraptores, en el interior del Centro de Visitantes.

No se puede pedir más, la aventura está servida.

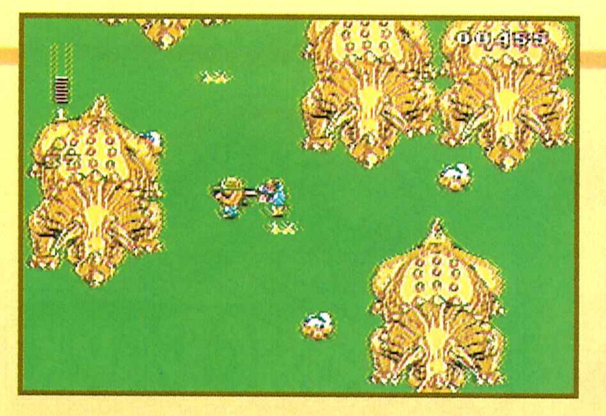




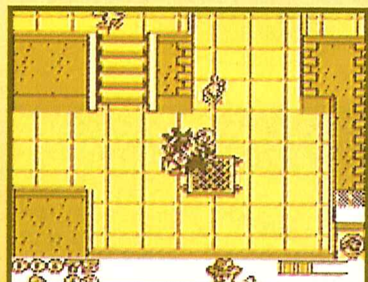


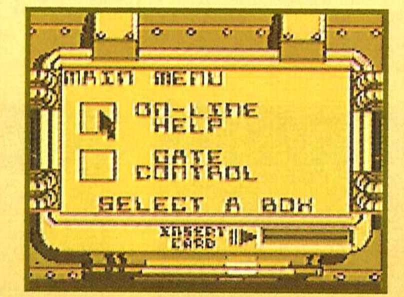




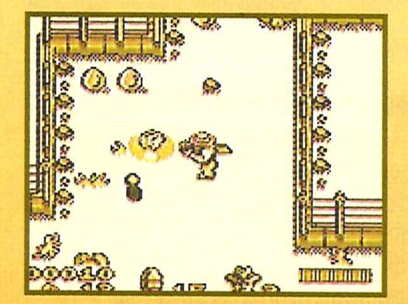


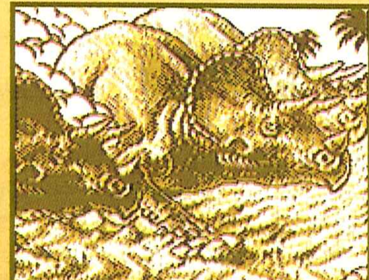


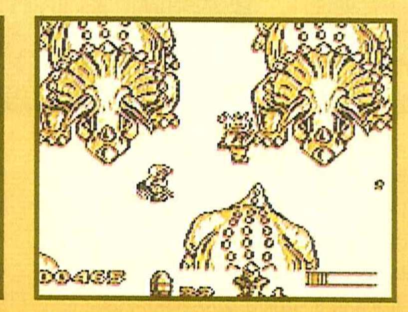


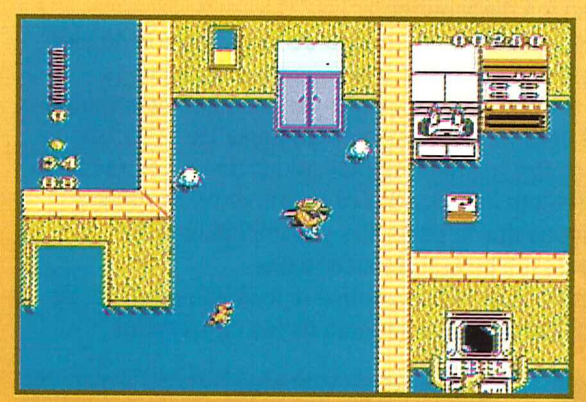




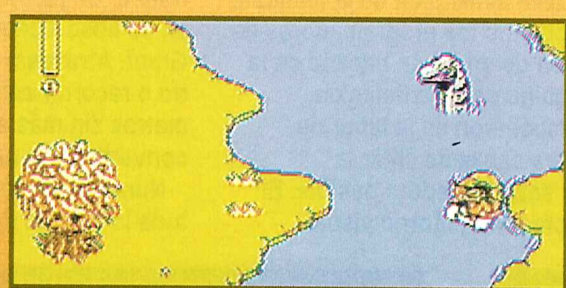








Como puedes ver en las imágenes, ninguna criatura prehistórica es lo suficientemente grande como para no caber en la pantalla de tu Game Boy. La pequeña de Nintendo puede con casi todo.



Dos mejor que uno

***C**omo podéis observar, las versiones de NES y Game Boy son muy parecidas, pero no idénticas. La pequeña portátil de Nintendo ha ganado por los puntos a su hermana de 8 bits. Unas gotas más de espectacularidad, unas pantallas de presentación aquí y una intro más allá, y tenemos un juego más bonito y vistoso.*

En lo que no se diferencian ambas versiones es en su jugabilidad y enorme diversión. Personalmente, siempre me han gustado este tipo de juegos, normalmente de perspectiva aérea, en los que el objetivo no es la mera conclusión de una pantalla tras otra, sino el logro de un determinado fin. Con esto no quiero decir que la acción y la lucha hayan quedado fuera de estos cartuchos, muy al contrario. Sino que disparar no va a ser tu principal preocupación. En cualquier caso, la dificultad del juego y su mezcla de acción y aventura, encantarán a todos los amantes de repartir inteligencia y habilidad.

Teniente Ripley

GAME BOY



AVENTURA
OCEAN
Ocean

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 4
Megas: 2

Gráficos — 86
Bastante más espectacular que el de NES, aunque sigue con la norma básica de la sencillez.

Música — 84
Idéntica a la de su hermana mayor, pero suena bastante mejor.

Sonido FX — 80
Como en el caso de la versión Nintendo, se limitan a lo indispensable.

Jugabilidad — 88
Muy jugable y divertido. Dispone de un extenso mapeado por el que correr.

Adicción — 88
Las ganas de descubrir lo que viene después, le convierten en uno de los cartuchos más adictivos.

Total — 87
Una aventura apasionante, plagada de sorpresas y pletórica de acción. Muy variada y adictiva.

Lo Mejor
- Las preciosas escenas entre fases.
- La variedad de situaciones
- Los raptores, esos preciosos asesinos.

Lo Peor
- Que las continuaciones te lleven al principio de la fase.

LO MÁS NUEVO

TAMBIÉN EN MEGA CD





AVANCE ESPECIAL







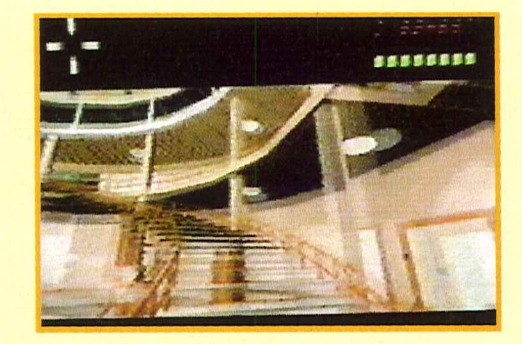
El Jurassic Park de Mega CD es un juego tridimensional de perspectiva frontal, que ofrece todo el realismo del que es capaz el moderno sistema Tru Vide. Además, incluye una gama completa de bandas sonoras, unos asombrosos efectos especiales y el estilo de animación propio de una súper producción de Hollywood. Sonido, gráficos y escenarios han sido cuidados hasta el extremo de arrastrarnos hacia una nueva dimensión de la realidad.

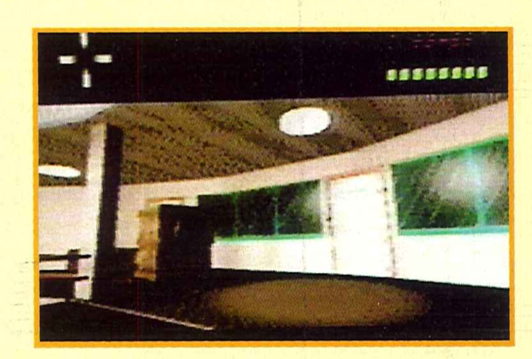
La creación de este juego empezó cuando los programadores de Sega iniciaron las labores de redacción de un guión basado en la película de Spielberg. Después, un equipo de 25 artistas de estudio, músicos y diseñadores se empeñaron en la labor de conseguir un juego definitivo, que fuera capaz de crear la experiencia interactiva más realista y sobrecogedora posible. El departamento de arte se encargó de crear un entorno visual envolvente y sugestivo. Para ello, se confeccionaron una serie de bocetos, que luego fueron retocados y tratados por los más modernos ordenadores. En todo momento se mantuvo el contacto con los creadores de los monstruos de la película y con el ilustre paleontólogo Dr Bakker, que explicó a los grafistas cómo se movían y actuaban los dinosaurios.

El resultado de este exhaustivo trabajo de investigación ha sido un juego que rivaliza con la película en cuanto a realismo se refiere. Un juego del que no podrás escapar, más que penetrando en su absorbente entorno y tomando como tuyas las tareas de Grant. Atravesar cascadas, remontar las aguas de un embravecido río o recorrer carreteras flanqueadas por carnívoros de quince metros sin más ayuda que la de tu rifle y tu inteligencia, se convertirá en una de tus pesadillas más reales.

Nunca la ficción se hizo más terrorífica ni más apasionante. Es toda la calidad del Laser Disc al servicio de los dinosaurios.









¡ESTA ES TU OCASION!

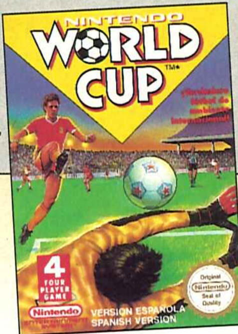
NES CONTROL DECK SET

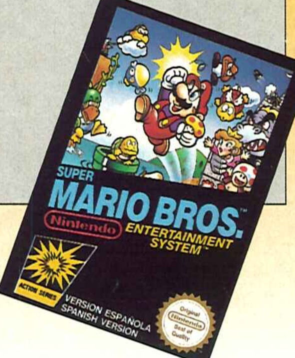
12.900 PTAS. (IVA INCLUIDO)

TETRIS	6.990 pts.
N.W. CUP	6.990 pts.
S.M. BROS	5.990 pts.
C. DECK	6.900 pts.
VALOR REAL	26.870 pts

PRECIO DEL PACK 12.900

MAS DE UN 50% DE AHORRO











CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™ NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™









Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45



STREET FIGHTER II

TURBO & CHAMPION EDITION

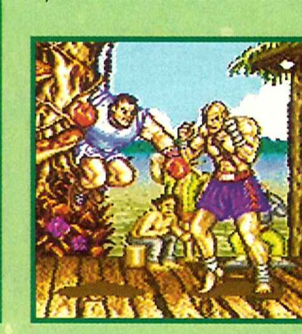
Estamos de enhorabuena. En esta ocasión, la eterna rivalidad entre Sega y Nintendo nos ha beneficiado a todos los usuarios. Sí, porque al anunciado lanzamiento del «SF II Champion Edition» para Mega Drive, en el próximo mes de octubre, se ha unido, sorprendentemente, otra versión que prometía eternizar su retraso en nuestro país: «SF II Turbo» para Super NES. Conclusión: todos los poseedores de las dos consolas de 16 bits más populares del mundo, podrán disfrutar de las dos mejores versiones del juego de lucha más importante de todos los tiempos.

Todos los comentarios que se han venido realizando durante los últimos meses no exageraban ni un ápice: estos dos programas colmarán la sed de lucha de cualquier jugador, a la espera de lo que nos deparen los nuevos soportes. En Capcom se han cuidado mucho de realizar dos producciones que fuesen parecidas, así que han introducido algunas novedades en ambos juegos, de tal manera que poseen leves diferencias que luego os contaré. Para que vayáis abriendo boca, aunque supongo que estáis de sobra enterados, os recordaré que por fin se podrá elegir a todos los luchadores, incluyendo a los cuatro jefes (Balrog, Vega, Sagat y Bison), y sin utilizar ningún truco (ni siquiera los falsos), enfrentar a un personaje con su doble, elegir la velocidad del juego o participar en la famosa fase de bonus de los barriles, entre otras posibilidades.

Os aconsejo que no perdáis detalle en las próximas páginas... Así que, si estáis preparados, ¿qué os parece si empezamos echando un vistazo a los nuevos golpes de los protagonistas, que son los mismos en ambos programas? Pues allá van.

BALROG

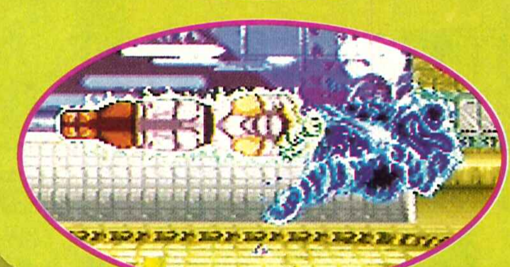
Como bien sabéis, este boxeador consumado basa todos sus ataques en la fuerza de sus puños. Por esta razón, sus golpes más espectaculares son sus "uppercuts" y el súper puñetazo demoledor (que se puede ejecutar desde larga distancia). Pero sin duda, su mejor ataque es el cabezazo múltiple, que podrá realizar cuando se encuentre muy cerca del oponente. Este ataque restará media barra de energía al contarario. Es decir, media victoria en el bolsillo.



M. BISON

M. Bison tampoco ha cambiado mucho con respecto al anterior torneo, lo cual quiere decir que sigue siendo el "boss" por excelencia de todos los luchadores. Por suerte, es bastante fácil de manejar, y su repertorio de golpes y magias es bastante variado y contundente. Estoy seguro de que será uno de vuestros personajes favoritos.









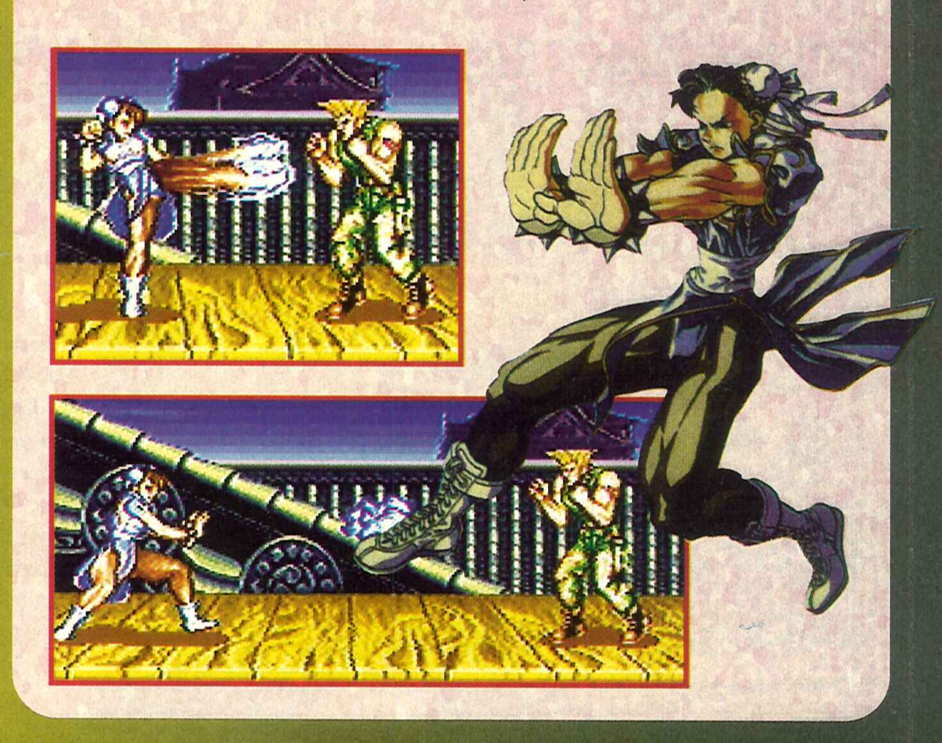
BLANKA

Este híbrido de la naturaleza tampoco ha perdido el tiempo en los últimos meses. El rodillo horizontal es dos veces más poderoso, y Blanka está capacitado para realizar otro ataque inmediatamente después. Además, se puede realizar también diagonalmente. Por otro lado, la descarga eléctrica ha aumentado sus voltios y es más difícil de parar.

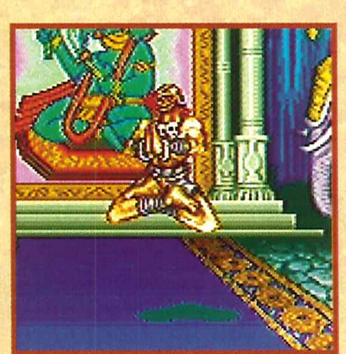


CHUN LI

Chun Li es uno de los personajes cuyas novedades son más noticiables. La valiente señorita se ha unido al grupo de los luchadores que lanzan ondas vitales (una preciosa bola mortal azul). Además, la súper patada relámpago es mucho más rápida y está capacitada para realizar el torbellino en el aire. Vamos, que la moza no está para bromas.



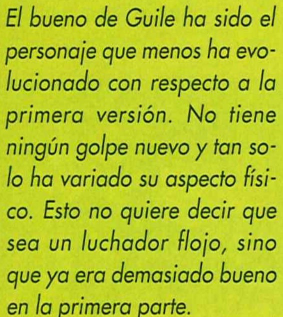




DHALSIM



Después de unos cuantos meses en el Tibet, Dhalsim ha aprendido nuevas técnicas para su particular forma de luchar. Ahora, este hindú es capaz de teletransportarse y aparecer al otro lado de la pantalla, para realizar un ataque sorpresa. Su poder y velocidad han aumentado notablemente, y sus ataques cerrados siguen siendo los mejores de todo el juego.



GUILE



El bueno de Guile ha sido el personaje que menos ha evolucionado con respecto a la primera versión. No tiene ningún golpe nuevo y tan solo ha variado su aspecto físico. Esto no quiere decir que sea un luchador flojo, sino que ya era demasiado bueno en la primera parte.



RYU



De nuevo vuelve a ser uno de los luchadores más completos. Sus movimientos han ganado en velocidad y efectividad, y tanto las ondas vitales como el puño de dragón son más fáciles de ejecutar.

Ryu no tiene nuevos golpes. Sin embargo, ahora puede realizar la patada huracanada en el aire, con lo que podrá contrarrestar más fácilmente los ataques aéreos de sus adversarios. En el modo de un jugador, Ryu es uno de los adversarios más difíciles de derrotar.

HONDA



Si ya era uno de los luchadores más duros del torneo, ahora ha incrementado su capacidad con dos nuevas técnicas. Honda puede moverse mientras realiza su palmetada de los 100 brazos, con lo cual este golpe se convierte en uno de los más poderosos de todo el juego.

Su nuevo ataque de media distancia es el Sump Splash: una combinación del cabezazo y el "salto de la rana". Para colmo, aparte de su abrazo del oso, también propina unos rodillazos que quitan el hipo.

KEN



Al igual que Ryu, Ken también puede ejecutar la patada huracanada en el aire, de tal manera que se ha convertido en uno de los luchadores más peligrosos. Las diferencias entre Ryu y Ken han sido ligeramente aumentadas. los golpes de Ryu son más efectivos, mientras que el puño de Dragón de Ken es bastante más poderoso.



SAGAT

Otro de los privilegiados en esta nueva era. Sagat se ha convertido en el luchador más completo del catálogo. Sus "uppercuts" son casi imposibles de evitar, y todos sus movimientos son realmente efectivos. Llaves, puñetazos, y magias componen un repertorio que emplea con gran astucia. Un auténtico "master" de la lucha.

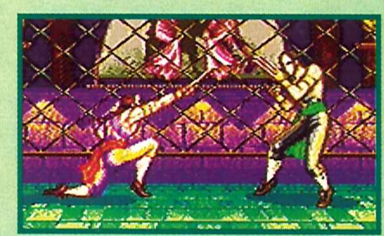


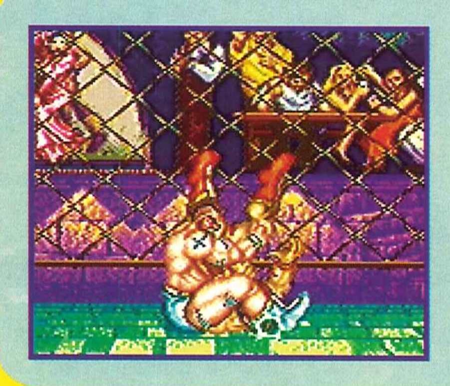


VEGA

Este españolito sigue siendo el luchador más rápido y ágil de todo el torneo. Todos sus ataques son fulminantes y muy difíciles de parar. Preparaos para gozar con su famoso salto con caída mortal (siempre que os encontréis en el Stage de España). Por otro lado, su ataque rodante es una combinación de una serie de golpes que puede dejar casi K.O. al rival de turno.







ZANGIEF

Zangief es otro de los luchadores que más ha mejorado respecto a la anterior versión. Gracias a largas sesiones de gimnasio y natación, este auténtico saco de músculos es ahora mucho más rápido y ágil. El archifamoso martillo giratorio puede ejecutarse a dos velocidades diferentes, y su espectacular llave es más efectiva que nunca. Sin duda, se trata de uno de los luchadores que más han mejorado, y que habrás de tener muy en cuenta.





Ahora también con barriles

Una de las pocas diferencias que existían en la primera versión con respecto a la recreativa, ha sido solventada. La "legendaria" fase de bonus de los barriles que caen del techo, ha sido introducida en estos dos nuevos programas.
Esta original y divertida escena aparecerá casi al final, justo después de derrotar a Balrog. Si queréis concluirla con éxito, debéis destrozar 20 barriles. Suerte.









LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA DRIVE

SPECIAL CHAMPION EDITION



















NOVEDADES:

• Dos modos de juego, Champion e Hyper. Este último contiene 11 velocidades distintas.

• Doce luchadores, incluyendo los últimos jefes de la anterior versión, y la posibilidad de enfrentar a un luchador contra sí mismo.

• Nueva configuración de los personajes. Ahora parecen algo más maduros y han cambiado el color de sus indumentarias.

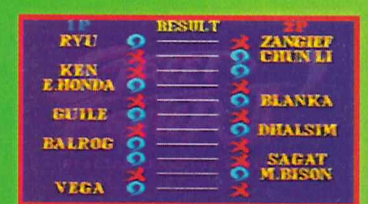
• Ligera mejora técnica. Nuevos sonidos, más voces y gráficos más vistosos.

• El final de algunos personajes contiene nuevas sorpresas.

•Utilización del nuevo pad de 6 botones, de un modo fácil y manejable.



GROUP BATTLE: TODOS CONTRA TODOS



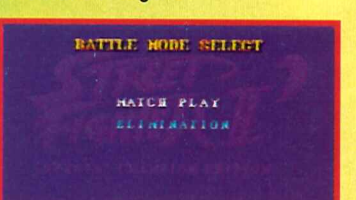


Probablemente, la novedad más interesante de este «Especial Champion Edition» sea el modo "Group Battle". Una interesante opción para competir entre dos jugadores, exclusiva de esta versión. ¿En qué consiste? Muy fácil. Hay dos modos de participar, "Match Play" y "Elimination". Cada jugador puede escoger entre 1 y 6 luchadores (aunque lo normal es que ambos elijan el mismo número), y una vez formados los equipos, comienza el espectáculo. Los luchadores de cada bando se enfrentan a un solo combate.

En el modo "Match Play" se realiza un solo round entre dos personajes según el orden de elección, mientras que en la otra opción se sigue un riguroso sistema de eliminación. Para que os hagáis una idea, es algo así como una Liga Street Fighter II. Una auténtica pasada. Además, dentro de este modo de juego existe una interesante opción llamada "Special Moves", en la cual se pueden observar los golpes especiales del luchador elegido.















Sin duda, al igual que su antecesor, estas dos versiones marcarán todo un hito en la historia de los videojuegos.

Simplemente, el mejor

Ha merecido la pena esperar. Esta anheladísima versión del SF II para Mega Drive, no sólo ha respondido a mis exigencias, sino que las ha superado con holgura. Las posibilidades de la máquina han sido puestas a prueba, y ésta ha dado la de cal: 24 megas para una realización técnica sublime.

Y la introducción del modo "Group Battle", exclusivo en este «Especial Champion Edition», ha sido la gota que ha colmado el vaso. Si todavía alguien dudaba que pudieran hacerse para esta consola juegos del más alto nivel, ya puede ir cerrando la boca. ¡Chapeau!

Lolocop





MEGA DRIVE



ARCADE
SEGA
Capcom
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº fases: 12 luchadores
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: Infinitas
Megas: 24

Gráficos — **95**
Una demostración de definición, movimientos, vistosidad y colorido en cada escenario.

Música — **92**
Ya la conocéis de sobra. Pegadiza, apropiada y variable según el escenario.

Sonido FX — **94**
No desentona con el alto nivel de todo el juego. Contundente y súper espectacular.

Jugabilidad — **96**
Con el mando de 6 botones, los movimientos son incluso más fáciles de realizar.

Adicción — **97**
Puede que dentro de 10 años exista gente que no haya perdido el gusto por este juego.

Total



Nadie debería permitirse el lujo de prescindir del mejor juego realizado para Mega Drive.

Lo Mejor
- Todos los aspectos son sobresalientes, pero quizá su jugabilidad y adicción se llevan la palma.

Lo Peor
- Que haya tardado tanto en llegar.

NINTENDO SUPER NINTENDO

TURBO HIPER FIGHTING









NOVEDADES:

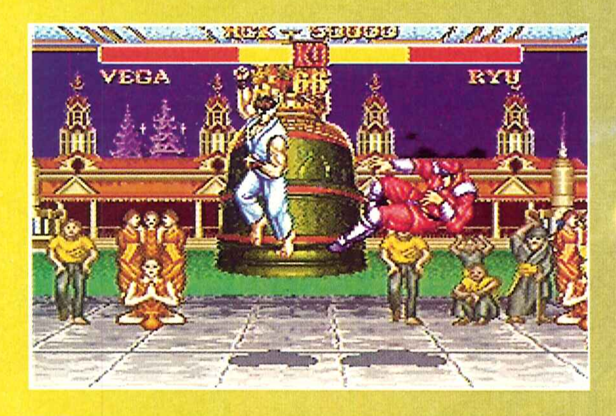
- Dos modos de juego, normal y Turbo. Este último con cinco velocidades.
- Doce luchadores, también con Balrog, Vega, Sagat y Bison.
- Posibilidad de enfrentar a un mismo carácter.
- Nuevo aspecto físico de los héroes.
- Realización técnica mejorada (y ya es difícil) con respecto a la primera parte.
- Finales de juego levemente modificados.







YOU ARE DHALSIM MASTER!!



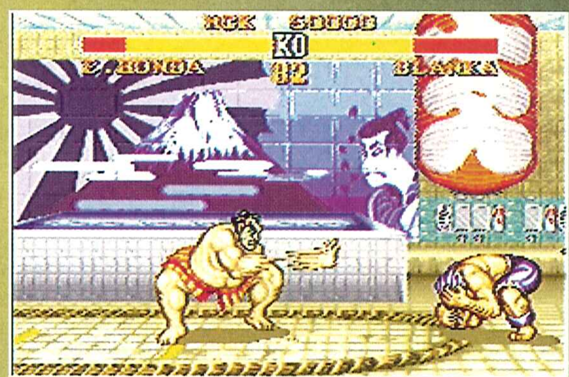












Superar lo insuperable

***E**s difícil mejorar un juego como el «Street Fighter II». Pero Capcom lo ha conseguido. En primer lugar, porque la calidad gráfica y sonora ha aumentado hasta límites insospechados. Y en segundo término, porque gracias a novedades como la posibilidad de elegir a los jefes, variar la velocidad del juego o ejecutar nuevos y espectaculares golpes, se ha disparado tanto la jugabilidad como la diversión.*

¿Se ha llegado al techo de la Super Nintendo? Lo dudo. Pero lo que está muy claro es que para crear un programa que supere a esta maravilla, van a tener que sudar sangre. Aunque el próximo «Street Fighter III» amenaza con revolucionar el mundo...

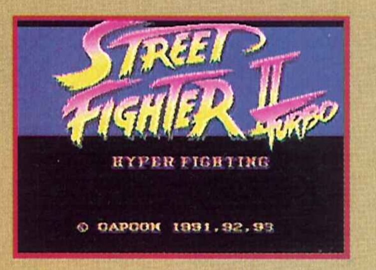
Lolocop



El prestigio de Srteet Fighter II ha subido muchos enteros con esta nueva versión. Todos los cambios que se han introducido, convierten el SF II Turbo en un renovado y alucinante juego.



SUPER NINTENDO



ARCADE
CAPCOM
Capcom
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº fases: 12 luchadores
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: Infinitas
Megas: 20

Gráficos — 96
La definición de los caracteres, el colorido y el impagable movimiento no dejan lugar a dudas.

Música — 92
Al igual que en el resto de las versiones, estas melodías suenan ya a leyenda.

Sonido FX — 94
Nuevos sonidos, más voces digitalizadas y una contundencia que hace temblar los huesos.

Jugabilidad — 96
Todas las novedades no hacen sino mejorar un aspecto que ya era sublime en la primera versión.

Adicción — 95
Si el éxito de la anterior versión todavía no ha acabado, ¿hasta dónde puede llegar éste?

Total — 96
Todo lo que se le puede pedir a un video juego se encuentra en este cartucho. No lo dudéis.

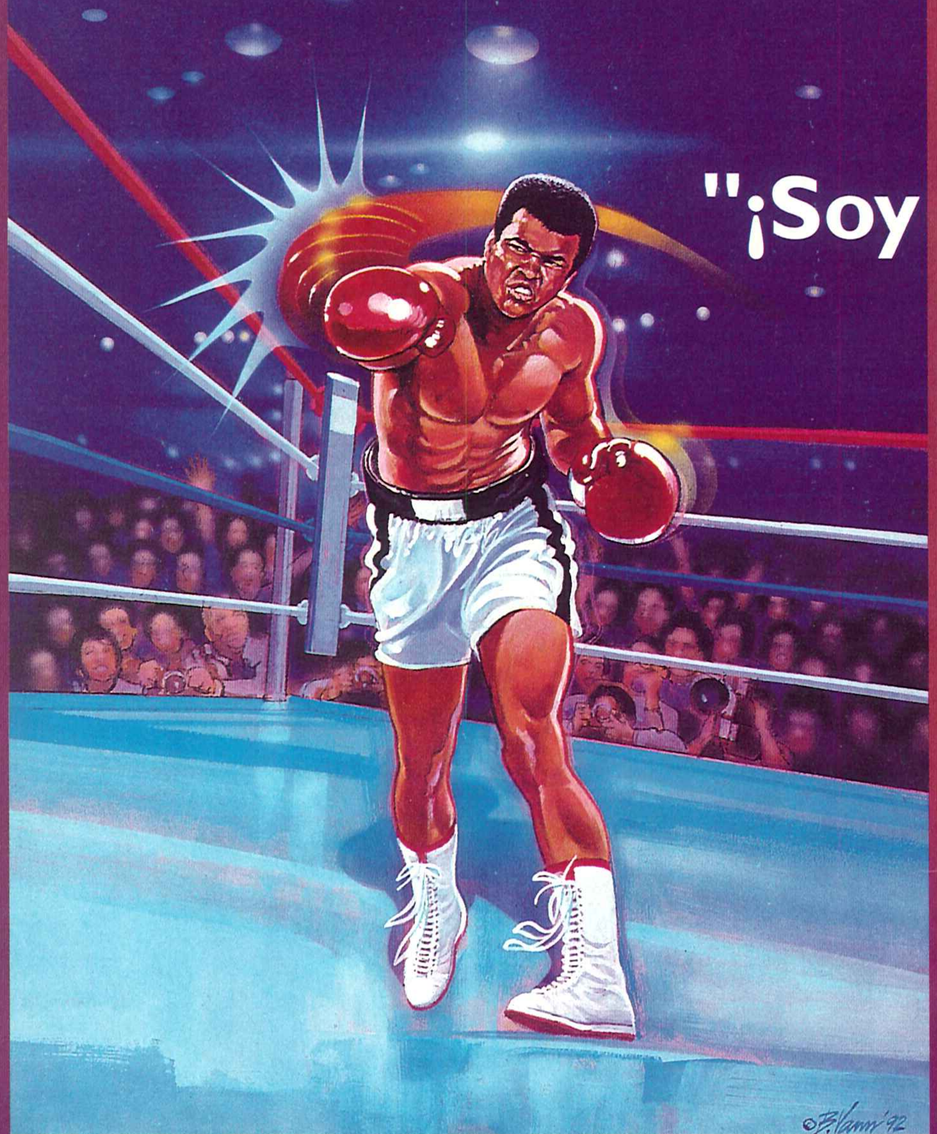
Lo Mejor
- Ya lo he dicho todo. Pero por si acaso, el equilibrio que se ha logrado crear entre todos los luchadores.

Lo Peor
- Cuando aparezca un juego que sea mejor, os lo diré.



UN PESO PESADO PARA TU CONSOLA

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING



"¡Soy el mejor!"

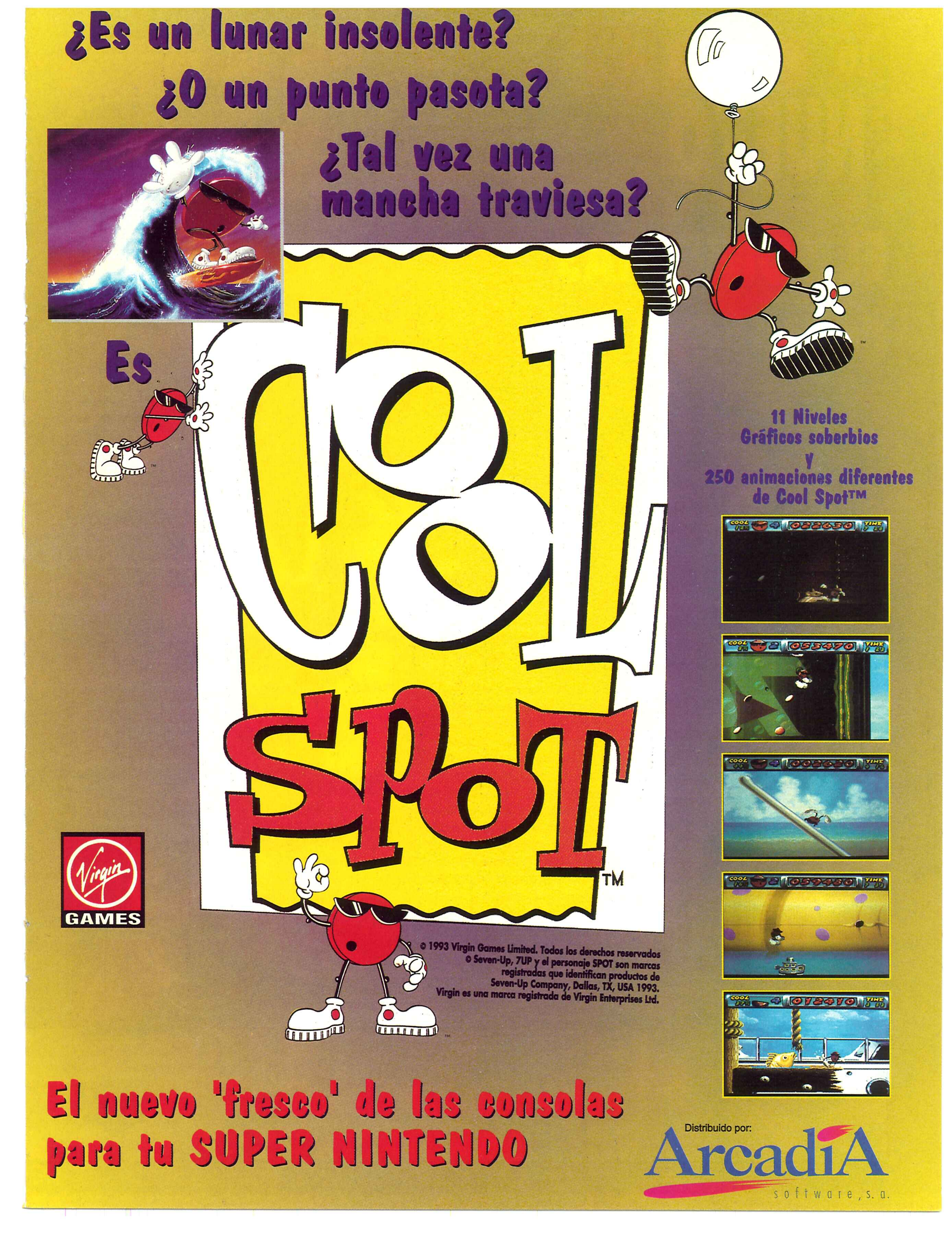
- Cuadrilátero rotativo de 360°.
- Gráficos increíbles.
- Posibilidad de elegir entre 10 boxeadores.
- Modo dos jugadores.
- Sonido real.



Distribuido por:



Disponible en SUPER NINTENDO y GAME BOY



¿Es un lunar insolente?
¿O un punto pasota?
¿Tal vez una mancha traviesa?
Es
COOL SPOT™
11 Niveles
Gráficos soberbios
y
250 animaciones diferentes de Cool Spot™
Virgin GAMES
© 1993 Virgin Games Limited. Todos los derechos reservados
© Seven-Up, 7UP y el personaje SPOT son marcas registradas que identifican productos de Seven-Up Company, Dallas, TX, USA 1993.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
El nuevo 'fresco' de las consolas para tu SUPER NINTENDO
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.

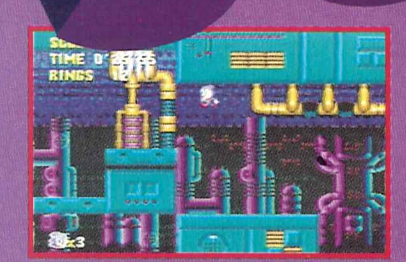




EL SONIC MÁS COMPACTO

SONIC CD









CD Sonic, nuestro veloz héroe, volará sobre unos nuevos e increíbles caminos.

En el mundo de Mobius se vive con cierta impaciencia y emoción el regreso de la pequeña estrella Little Planet. Esta visita anual se ha convertido en todo un símbolo de fortuna y esperanza para los habitantes del planeta sónico, ya que el diminuto lucero unido a las Time Stones posee la propiedad de detener el curso del tiempo a su paso. Durante este precioso período, los Mobiunos consiguen transformar en junglas lo que antes eran mortales desiertos, o en un enorme y rico manantial lo que semanas antes fue una laguna seca.

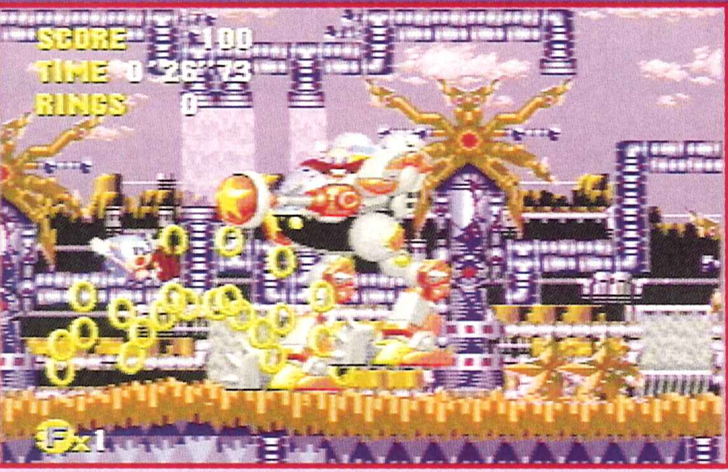
Pero aunque cueste creerlo, esta fiesta de la vida no hace feliz a todos los seres de este microsistema. El malvado Dr. Robotnik odia cualquier cosa que haga feliz a su vecino, cualquier cosa que genere vida y no destrucción. Por ello, ha dedicado todo un año a urdir el más repugnante de los planes: capturar el Little Planet en el instante de su fusión con las Time Stones. Para poder conseguirlo, antes tendrá que distraer la ►





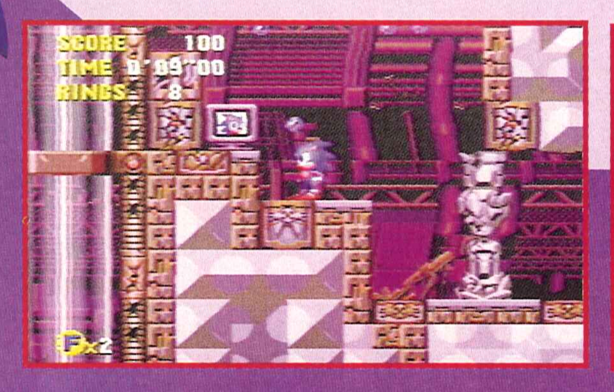






El malvado Dr. Robotnik y sus terribles creaciones nos esperarán al final de cada nivel de fase. Cada uno de estos extraños engendros posee una parte débil y nuestra misión será detectarlos sin perder los codiciados anillos, aunque como podéis ver, no es nada sencillo.

Si no conseguís imaginaros al genial Sonic de siempre, con todas las ventajas que aporta el CD y con sustanciosas novedades, echad un vistazo a este compacto y allí lo podréis encontrar.















Todo un alarde de técnica, imaginación y alegria visual.

GRÁFICOS CD

El paso de Sonic al CD ha potenciado de tal modo la velocidad, que en algunas ocasiones seguirlo por la pantalla es un auténtico ejercicio de habilidad. Pero donde parece haberse puesto más énfasis, es en los movimientos de pantallas, como rotaciones, giros, efectos de zoom, deformaciones, y scroll paralax múltiples. ¡Ah!, mucha atención a la innovadora fase de Bonus.



SONIDO CD

La banda sonora ha conseguido entrar en las listas musicales más prestigiosas del Japón con toda justicia. A una calidad fuera de toda duda, hay que añadir variedad de ritmos y estilos para todos los gustos. Y si buena es la música, no lo son menos los efectos sonoros y voces que nos acompañarán en la trepidante acción. No estarían de más unos buenos cascos.



MEMORIA CD

CD Sonic puede enorgullecerse de tener una de las presentaciones más bellas y mejor realizadas de toda la historia del videojuego. 5.100 tomas para 4 minutos de imágenes, lo resume todo en una palabra: ESPECTÁCULO. Pero no sería justo destacar sólo la presentación en un compacto que incluye nuevas modalidades, nueva fase de bonus, mayor cantidad de fases, personajes y movimientos... y mil detalles de interés más.



LO MÁS NUEVO



Los clásicos monitores portadores de vidas, escudos, anillos, veloces zapatillas e invulnerabilidad están esparcidos por los más insospechados rincones de este mundo de fantasía.



➤ atención de Sonic, y quizás secuestrando a Amy Rose, a la que la prensa del corazón ha bautizado como su novia, el azulado puerco espín sea más vulnerable.

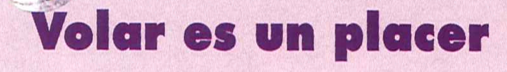
Y por si el rapto no fuera suficiente, la última creación del Dr. Robotnik, Metal Sonic (una réplica cibernética tan veloz o más que nuestro héroe, gracias al dispositivo "V. Maximum Overdrive Attack", y dotado de armas como "Ring Spark Field") está dispuesta a acabar con él. No hay duda de que será un rival duro de pelar, porque además no estará solo. Mosquitos Trompeteros Gigantes, Libélulas Ametralladoras, Escarabajos Cuchilleros, Escorpiones Láser, Abejas Fusileras y otros "simpáticos" seres, estarán a su lado para poneros las cosas un poquíto más difíciles todavía.

Las diferencias con respecto a los programas anteriores las encontraréis en aspectos como los viajes temporales de Sonic al pasado y futuro, en unos gráficos más novedosos y mejorados en los que han trabajado más de 20 personas, en la electrificante velocidad de algunos fragmentos, en fases como la del Pin-ball, en la alucinante banda sonora (un bombazo en las listas japonesas), en prodigiosos movimientos y giros de pantalla, y, sobre todo, en la nueva fase de Bonus en la que velocidad y rotaciones producen una sensación realmente próxima al vértigo. Todos estos elementos y el aumento de fases (7 fases con tres niveles cada una, más diferentes teletransportes al pasado y futuro) hacen de esta versión la más sugerente y completa de todas las conocidas.

En cuanto al contenido en sí, la gran novedad del compacto es la incorporación de la modalidad "Time Attack", en la que deberéis luchar contra el "crono" en un circuito elegido con anterioridad y grabar todos los registros interesantes. El único fallo observable es la ausencia del modo de dos jugadores, al que ya nos habíamos acostumbrado, y que en este sensacional juego sería el no va más. Aún así, esta nueva andadura de Sonic dará mucho, muchísimo que hablar.







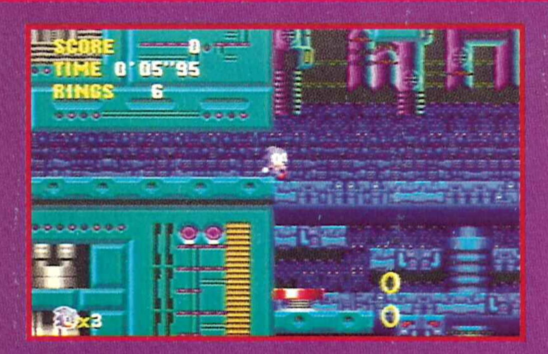
Volar es un placer

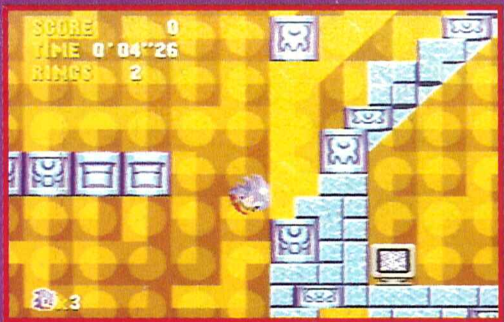
En la nueva modalidad del juego "Time Attack", podremos competir contra el "crono" -como si fueramos Miguelón Induráin- en uno de los niveles de fase que anteriormente hayamos elegido. La clave del éxito está en no prestar atención a los tentadores anillos. Con uno de ellos, será más que suficiente para volar y no morir en el intento.















¡¡Qué gozada!!

En el «CD Sonic» se ha incorporado una gama de movimientos de pantalla de alta calidad, que podrás disfrutar sin ralentizaciones ni pérdidas de ritmo. Al fin y al cabo, no podemos olvidar que si por algo es conocido Sonic, es por su gran velocidad. Y en esta ocasión, hasta el mismísimo Carl Lewis parece una tortuga al lado de nuestro entrañable puerco espín. Rotaciones del personaje y del terreno, deformaciones de fondos, acercamientos, zooms rápidos y suaves... éstas son algunas de las maravillas técnicas que, desde este mismo momento, podrás disfrutar de la mano de Sonic. Y cuando lo hagas, comprenderás que no hemos exagerado nada con el título de este recuadro.

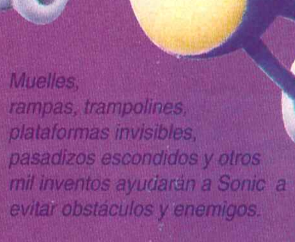






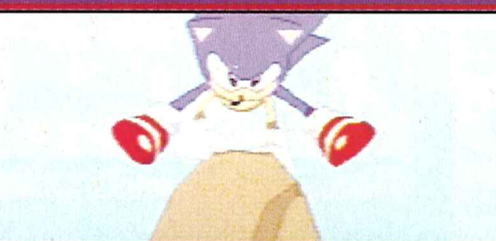






Muelles, rampas, trampolines, plataformas invisibles, pasadizos escondidos y otros mil inventos ayudarán a Sonic a evitar obstáculos y enemigos.







LO MÁS NUEVO



Bonus en 3-D

Mucho se había hablado de esta nueva fase de Bonus, pero, tras lo visto, hay que decir que se quedaron algo cortos. Al principio cuesta un poco hacerse con el control del personaje en medio de giros tan vertiginosos, molinos de viento y trampas del terreno. Sin embargo, en poco tiempo, conseguiréis ceñiros al sinuoso circuito, y alcanzar los codiciados anillos. Como en la mayoría de los juegos, todo es cuestión de práctica y... de paciencia.





Eres el mas grande

La conversión de «Sonic» al CD ha de considerarse como un completo acierto. Todas las virtudes del juego original -que tanto éxito obtuvo- se han visto potenciadas, al aumentarse la velocidad y la suavidad del manejo, al añadirse nuevas fases y la modalidad "Time Attack", al mejorarse la ejecución gráfica de escenarios y personajes... y otros mil aspectos que ahora no tengo tiempo de citar y que seguro que te encargarás de descubrir por ti mismo.

Sin lugar a dudas, merece una mención especial el esfuerzo técnico realizado en los movimientos de pantalla, con un scroll, unas rotaciones y unos acercamientos sensacionales, especialmente observables en la nueva fase de bonus. Si a todo esto le añadimos la extraordinaria jugabilidad, a la que ya nos tiene sobradamente acostumbrados este personaje, una música variada, y unos efectos de lujo, la conclusión es sencilla: «CD Sonic», el más grande y genial de todos los Sonic.

De Lucar





Concluir una fase es siempre motivo de alegría y de celebración. El final se encuentra cada vez más cerca.

MEGA CD



PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas:

Gráficos — 91
Extraordinarios movimientos de pantallas, que potencian la excelente realización gráfica de escenarios y personajes.

Sonido — 94
Voces digitalizadas y efectos sonoros de locura, dentro de uno de los mejores repertorios musicales para CD.

Jugabilidad — 91
Continuaciones infinitas, la modalidad Time Attack y una dificultad moderada-alta, aseguran una envidiable jugabilidad.

Adicción — 92
Todo invita a jugar en CD Sonic. Si te gustaron las versiones anteriores, ésta seguro que te maravillará.

Total — 92
Un gran juego en el que no se ha descuidado ningún aspecto, y se han incluido importantes mejoras.

Lo Mejor
- Las fases de bonus y los movimientos de pantalla.
- La banda sonora.
- La nueva modalidad Time Attack.

Lo Peor
- Que sólo sea para 1 jugador.



¡Los mejores accesorios a tu alcance!

QUICKJOY PARA SEGA® Y NINTENDO®

SN Program Stick

- Joystick de estilo arcade compatible Super Nintendo®.
- Carcasa transparente.
- 6 botones de disparo y 3 teclas de acción.
- Botones de disparo adicionales a izquierda y derecha.
- Pad de botón de disparo orientable.
- Panel de control LCD programable para memorizar la secuencia de acción.
- Modo de demostración incorporando 30 acciones preprogramadas.
- Disparo automático independiente.
- Función de movimiento a cámara lenta con varias velocidades.
- Batería interna para las memorias.
- Cable de conexión de 240 centimetros de longitud.





SN Program Pad / SG Program Pad

- Compatible Super Nintendo® / SEGA Megadrive®.
- Carcasa transparente.
- 6 botones de disparo y 3 teclas de acción.
- Panel de control LCD programable para memorizar la secuencia de acción.
- Modo de demostración incorporado.
- 30 acciones preprogramadas.
- Disparo automático independiente.
- Función de movimiento a cámara lenta.
- Cable de conexión de 240 centimetros de longitud.

SN Propad/SG Propad

- Compatible Super Nintendo® / SEGA Megadrive®.
- Pad de 8 direcciones para controlar con los pulgares.
- 6 botones de disparo.
- Botones de disparo a derecha e izquierda.
- Modo de disparo dual (maanual/automático).
- Función de movimiento ralentizado.
- Botones de selección y de comienzo.



® Nintendo y Super Nintendo son marcas registradas de Nintendo.
® Sega y Sega Megadrive son marcas registrada de Sega.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40


LO MÁS
NUEVO
En un monasterio budista situado en el centro de la República Popular China, se celebra la competición de lucha más prestigiosa del mundo, el Torneo ShaoLin. En un principio, los ganadores de esta importante cita eran considerados hombres nobles; hasta que hace más de mil años, un mago de nombre Shang Tsung se erigió como vencedor. Desde entonces, las artes oscuras se apoderaron del torneo.
Ahora, un monje shaolín de nombre Liu Kang participa para derrotar al mismísimo Shang Tsung, y restablecer así los valores olvidados durante tanto tiempo.
MORTAL KOMBAT

NINTENDO
SUPER NINTENDO

PLAN DE COMBATE

SHANG TSUNG
GORO
ENDURANCE 3
ENDURANCE 2
ENDURANCE 1
MIRROR MATCH
CAGE
KANO
RAYDEN
SCORPION
SUB-ZERO
SONYA

Combate 1: Sonya

Sonya, luchadora de las Fuerzas Especiales norteamericanas, es el primer contrincante de Liu Kang. Sus armas más poderosas son…

… la tenaza y la patada antigravedad.

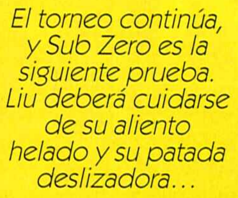
Pero Liu, gracias a su gran preparación y entrenamiento, logra vencerla



Combate 2: Sub Zero







El torneo continúa, y Sub Zero es la siguiente prueba. Liu deberá cuidarse de su aliento helado y su patada deslizadora…



… sin embargo, los dioses están de su parte.



COMBATE 3: SCORPION



Scorpion lucha para vengarse de Shang Tsung. Con la patada voladora y la bola de fuego, el pescador shaolin podrá hacer frente a las poderosas magias de este despiadado ninja.





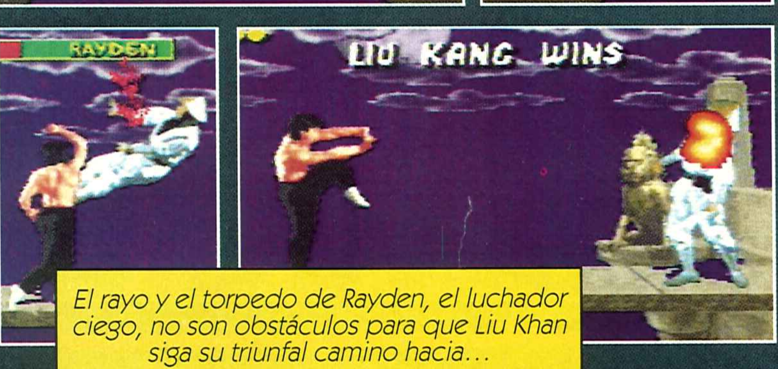
La victoria sobre Scorpio aumenta la moral de nuestro joven luchador.



COMBATE 4: RAYDEN



Tras un largo día de combates, Liu siente que sus fuerzas decaen. Sin embargo, no hay lugar para el descanso. La relajación puede suponer la muerte.

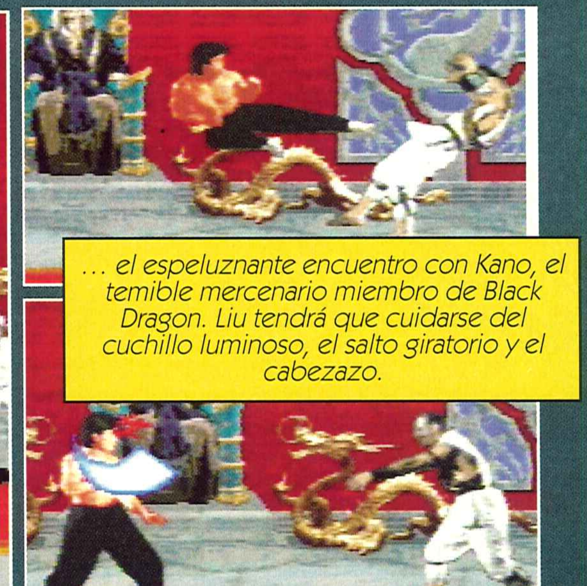


El rayo y el torpedo de Rayden, el luchador ciego, no son obstáculos para que Liu Khan siga su triunfal camino hacia…



COMBATE 5: KANO





… el espeluznante encuentro con Kano, el temible mercenario miembro de Black Dragon. Liu tendrá que cuidarse del cuchillo luminoso, el salto giratorio y el cabezazo.



Una vez más, Buda se enfunda las zapatillas de combate de nuestro singular héroe, y Kano cae derrotado en el mismísimo Salón del Trono de Shang Tsung.



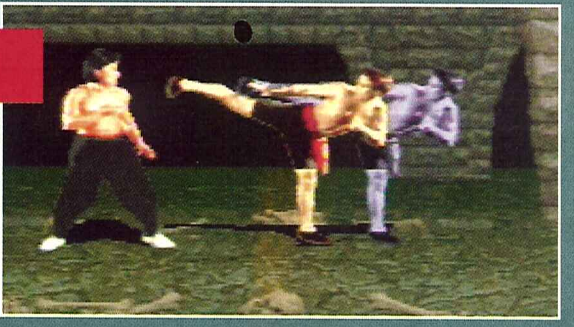
COMBATE 6: CAGE



El famoso actor de Hollywood Johnny Cage, con golpes tan espectaculares como el rayo verde, la patada de sombra o el puñetazo horizontal, fuerza el tercer asalto con el cansado Liu…



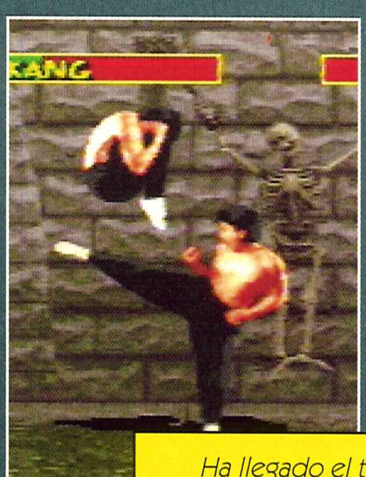




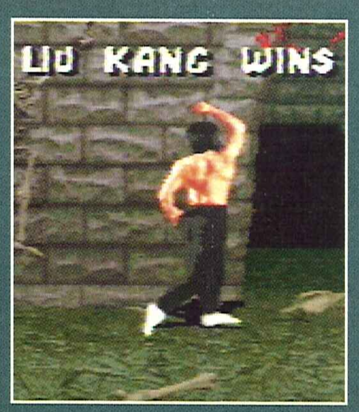


… pero en esta ocasión, su fama y sus fantásticos golpes van a servirle de bastante poco.

COMBATE 7: EL ESPEJO







Ha llegado el tercer día de torneo. Liu se va a encontrar con una desagradable sorpresa, un combate en el que sólo logrará vencer si conoce sus propias debilidades

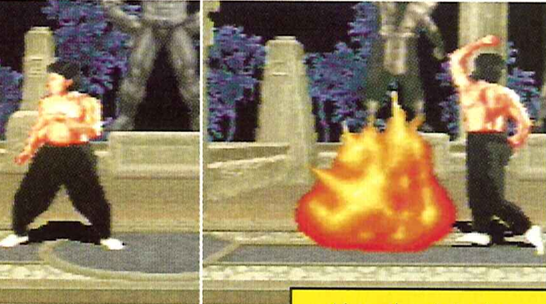


COMBATES DE RESISTENCIA

La dureza del torneo va en aumento. Las condiciones físicas de Liu han de ser sobrehumanas, pues luchará contra dos enemigos en cada uno de los 3 combates de resistencia. Si vence, podrá hacer frente al terrible Goro.



¡¡Cuidado, Liu!! Una gran llama te indicará la repentina aparición de un nuevo enemigo





Liu sale victorioso de las 3 duras pruebas, convirtiéndose en el único luchador capaz de hacer frente al todopoderoso Shang Tsung…







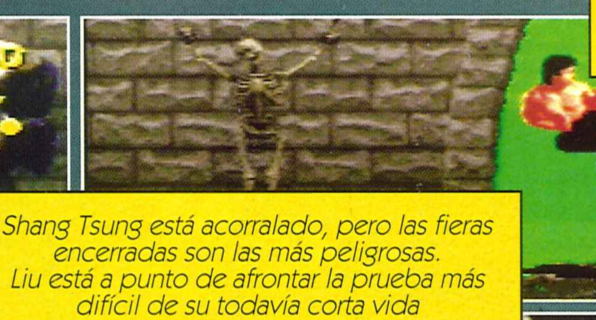






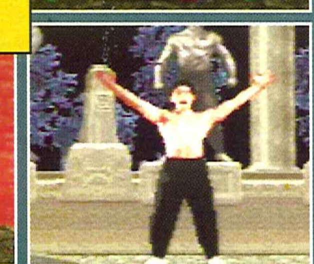
COMBATES FINALES

... aunque antes, en una sangrienta batalla, humilla al propio lugarteniente de Tsung, Goro.



Shang Tsung está acorralado, pero las fieras encerradas son las más peligrosas. Liu está a punto de afrontar la prueba más difícil de su todavía corta vida





YOU ARE THE SUPREME MORTAL KOMBAT WARRIOR !

¡¡Que los dioses sean testigos!! Shang Tsung yace muerto a los pies del mayor guerrero que ha conocido la Historia del Torneo Shaolin .

LARGA VIDA A LIU KHAN

Cuando luchar es un arte

Atrás ha quedado el 13 de septiembre, el famoso "Mortal Monday", con toda la tinta utilizada en su promoción. Ahora, cuando las aguas han vuelto a su cauce, nos encontramos con una conversión cuidada, que respeta todos los detalles que han hecho de «Mortal Kombat» el juego de más éxito en recreativas.

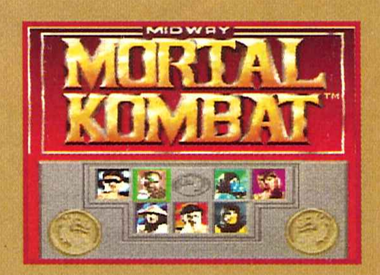
La manejabilidad de los luchadores -es un juego de cinco botones- se mantiene intacta gracias a los seis con que cuenta el pad de Super Nintendo. Por otra parte, las imágenes digitalizadas mantienen el nivel de la conversión, así como los distintos escenarios en que se desarrollan los combates. Pero lo realmente importante es la capacidad de lucha de sus personajes y la espectacularidad de los golpes, conseguida gracias a la opción de "Blood Patch" o "Modo Sangriento".

En definitiva, y con permiso del «Street Fighter II Turbo», uno de los mejores beat'em up que se pueden encontrar para Super Nintendo.



Boke

SUPER NINTENDO



ARCADE
ACCLAIM
Acclaim

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Combates
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 93
Perfectas digitalizaciones de todos los luchadores, y excelente definición de los escenarios.

Música — 90
Una sintonía oriental, muy suave, que nos transporta a las lejanas montañas de la China Central.

Sonido FX — 92
Los gritos y golpes de las pelis de Jean Claude Van Damme se quedan en nada comparados con éstos.

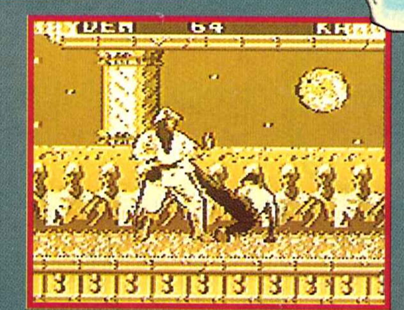
Jugabilidad — 93
La respuesta al pad de seis botones y la opción de dos jugadores suben el nivel jugón considerablemente.

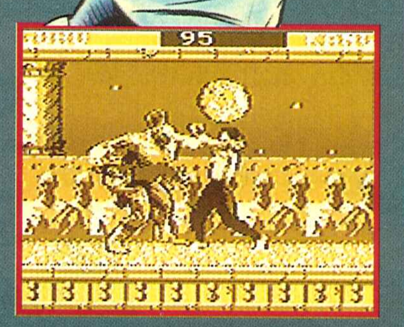
Adicción — 92
El realismo y manejabilidad te conquistarán, aunque los beat'em up no sean tus juegos preferidos.

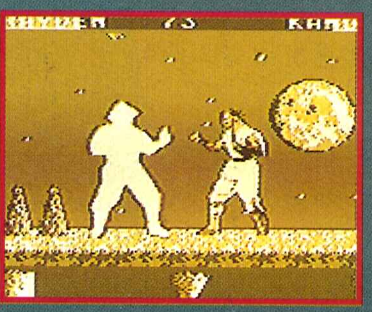
Total — 93
Un cartucho de mucha calidad, tanto por gráficos, manejabilidad de los luchadores y, sobre todo, por esa violencia tan real.

Lo Mejor
- La excelente digitalización de los personajes y sus movimientos.
- Que no haya perdido un ápice de calidad en su conversión.

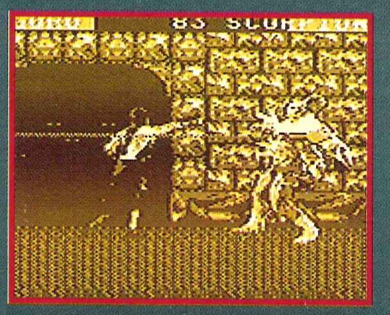
Lo Peor
- Los golpes finales de algunos luchadores son bastante difíciles.
- El maldito Goro, que con tres golpes te quita toda la barra de energía.



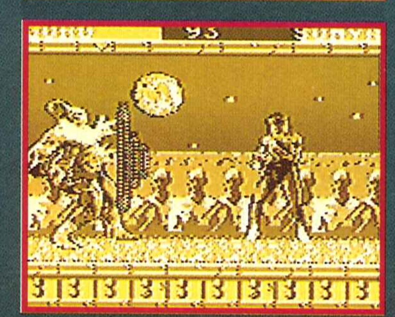




Los consoleros de medio mundo ya pueden disfrutar del arcade de lucha más real de todos los tiempos en Super Nes y Game Boy.







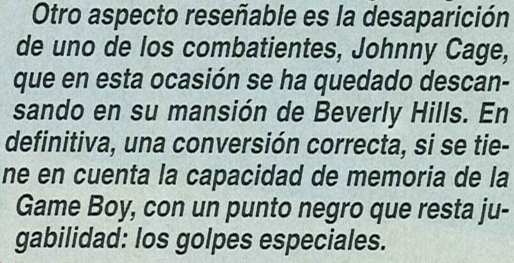
Demasiado para una portátil

Hacer la conversión de un arcade de lucha para una consola portátil, es bastante pretencioso. Y más si se trata de un juego que necesita un pad de, al menos, cinco botones. Ése es el problema fundamental de este cartucho, que han intentado solucionar incorporando el botón de "select" para las patadas y puñetazos fuertes, necesarios para la mayoría de golpes especiales.

Resulta que con este botón el jugador puede cambiar de luchador una vez empezado el combate. Así, cuando intentas un golpe especial que necesita patadas o puñetazos fuertes, suele pasar que cambias tu luchador. Y claro, resulta bastante aburrido. Lo único bueno de esto es que te da la opción de escoger como personaje a Goro o al propio Shang Tsung.



Otro aspecto reseñable es la desaparición de uno de los combatientes, Johnny Cage, que en esta ocasión se ha quedado descansando en su mansión de Beverly Hills. En definitiva, una conversión correcta, si se tiene en cuenta la capacidad de memoria de la Game Boy, con un punto negro que resta jugabilidad: los golpes especiales.



Boke

GAME BOY



ARCADE
ELECTRONIC ARTS
Probe

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: 6
Megas: 4

Gráficos — 81
Buenas digitalizaciones de los personajes, con una animación muy real. Los escenarios bajan este nivel.

Música — 82
La misma que aparece en las demás versiones de Mortal Kombat. Suena a las mil maravillas.

Sonido FX — 70
Apenas si son perceptibles y pasan completamente desapercibidos.

Jugabilidad — 72
Si no utilizas los golpes especiales, bien. Pero cuando intentas alguno, la frustación es considerable.

Adicción — 75
La opción de dos jugadores tiene su tirón, así como la posibilidad de luchar con Shan Tsung y Goro.

Total — 74
Falla en un aspecto fundamental de los juegos de lucha: la manejabilidad de los luchadores con los golpes especiales.

Lo Mejor
• Que uno de los mejores beat'em up de todos los tiempos haya aparecido también en consola portátil.

Lo Peor
• Ese maldito botón de "select". ¿Quizá no conocían el famoso «Best of the Best» y su facilidad de manejo?

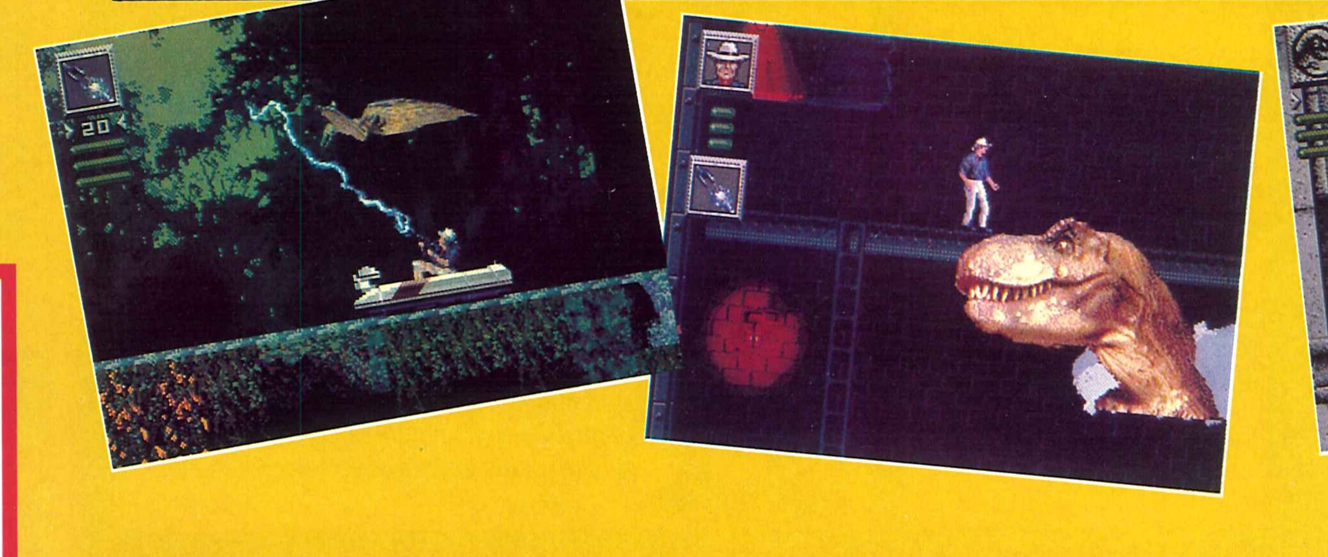


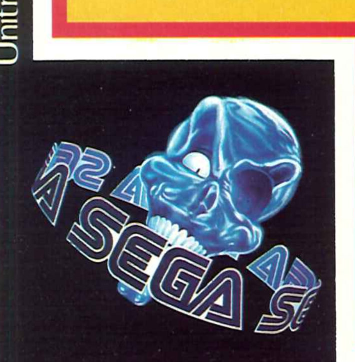
Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-. "La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ¡en exclusiva! para tu MEGA DRIVE



por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda del paleontólogo Robert T. Bakker

ERES UN M





en el estudio de los movimientos de los saurios.

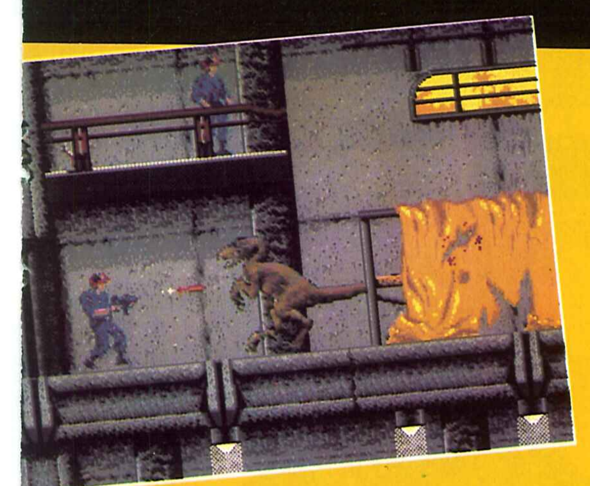
¡¡Bestial!! Su inteligencia aumenta fase a fase



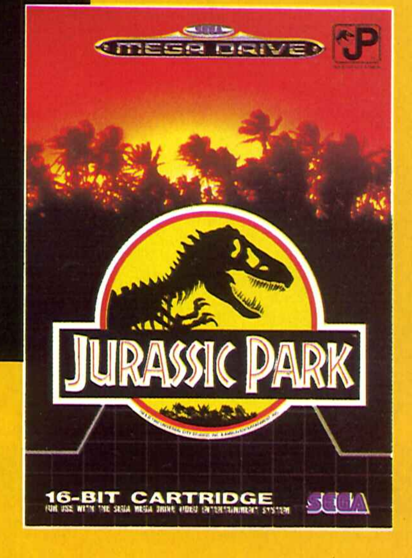
gracias al sistema


D.P.A. (Dynamic Play Adjustment). Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral prodigioso. Dinosaurios Digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. Descubre códigos secretos. Atraviesa pasadizos y usa tus armas (granadas, dardos explosivos, descargas eléctricas...). Parque Jurásico de SEGA. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!





**TAMBIEN DISPONIBLE EN:
MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.
PROXIMAMENTE EN MEGA CD.**



SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE



LO MÁS NUEVO

HOMENAJE A UN FONTANERO

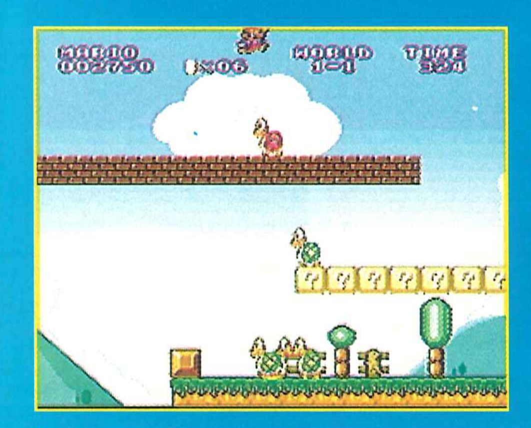
Pero no un fontanero cualquiera. Hablamos de Mario, del famoso y bigotudo italiano que ya por los ochenta se convirtió en el buque insignia de la compañía Nintendo. Este simpático gordinflón comenzó su andadura por el mundo del videojuego en una recreativa que produjo furor: «Donkey Kong». Saltando de barril en barril, además de aparecer como estrella invitada en más de un juego (recordad al arbitro del «Punch Out»), pronto se rodeó de la aureola de las estrellas. Tras pagar un elevado salario por sus servicios, Nintendo produjo el primer gran éxito consolero de su astro. «Super Mario Bross» rompió moldes, convirtiéndose a golpe de plataforma en el cartucho más jugado de NES. Una auténtica revolución.

Mario continuó cosechando éxitos con dos entregas más de sus plataformeras aventuras. Aun a riesgo de pescar una buena indigestión de setas, nuestro fontanero siguió cautivando a jugones de todo el mundo y de todas las edades. Por desgracia, en España no pudimos disfrutar del llamado «Mario USA» (The Lost Levels) que sólo se vendió en Japón.



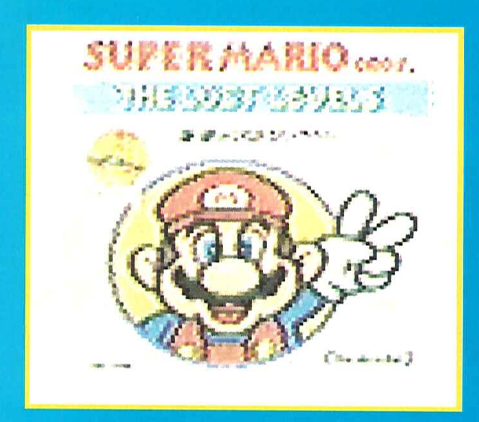
NINTENDO SUPER NINTENDO

THE LOST LEVELS sólo para campeones









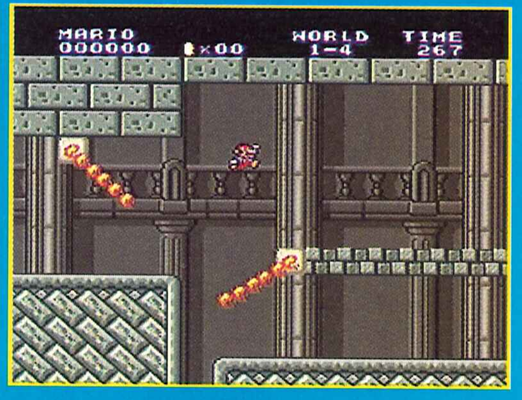




Es el único Mario que hasta ahora no hemos podido disfrutar en España. Como en la primera parte, consta de ocho mundos con cuatro niveles cada uno. Los enemigos se han vuelto más hábiles, las plataformas más pequeñas, las trampas más variadas y los extras escasísimos. Incluso hay bloques de esos que es indispensable activar para poder avanzar. Y no sabéis lo escondidos que están algunos...

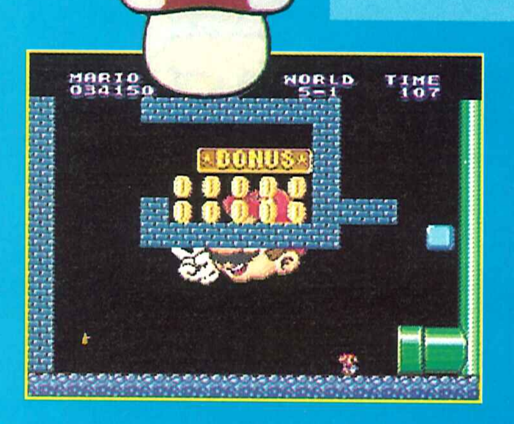
Especialmente pensado para virtuosos, es el reto ideal para aquellos de vosotros que alardéis de acabaros todos los Marios con los ojos cerrados. Intentadlo con éste, y ya nos contaréis después.







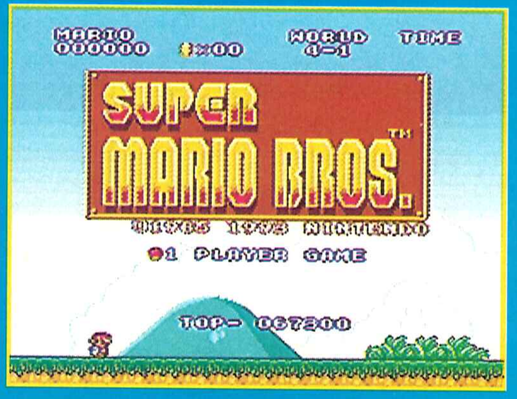
SUPER MARIO BROSS un brillante comienzo

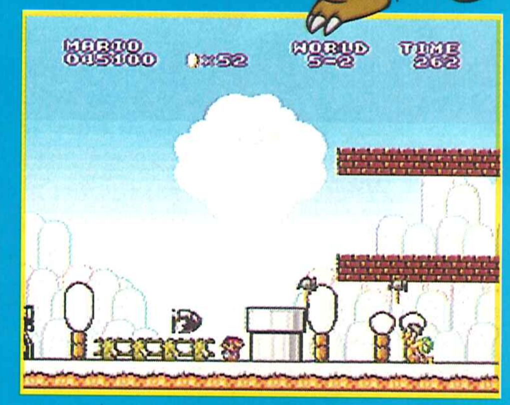




Mario, el Mario que todos conocemos, se introdujo en nuestras consolas con un cartucho cargado de simpatía y de innovaciones. Ocho mundos con cuatro niveles conforman su extenso mapeado. Multitud de atajos escondidos, vidas extras camufladas, agua, peces, tortugas asesinas... Además, ha sido muy mejorado en los aspectos gráficos y sonoros. Seguro que los nostálgicos no podéis contener una lagrimita de emoción.







LO MÁS NUEVO



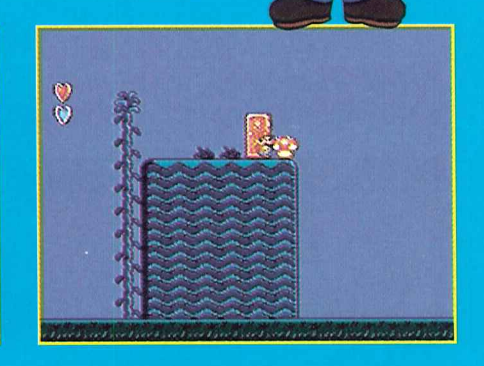


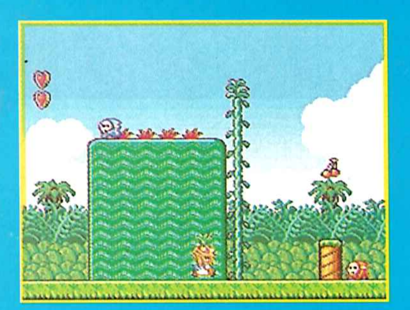
La segunda parte ofrece una curiosa novedad: para deshacerse de los enemigos, no habrá que saltar sobre ellos, sino lanzarles rábanos a la cabeza.

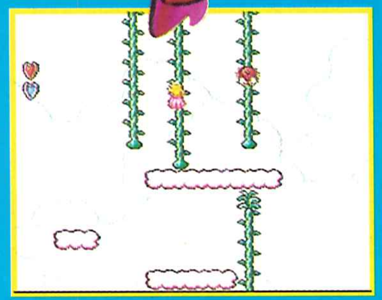
SUPER MARIO 2 también Mario, pero menos

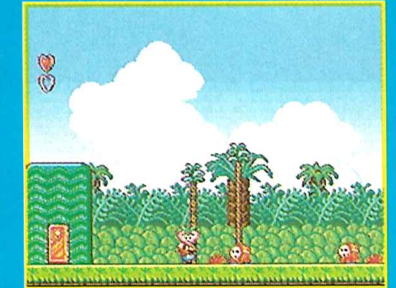
Esta segunda parte dejó un poco asombrados a los seguidores de Mario. Y es que se trata de un juego de plataformas japonés llamado «Doki Doki Panic», reprogramado para que los protagonistas fueran reconocibles... pero nada más. Para empezar, podemos elegir a cuatro personajes: Mario, Luigi, Toad o la Princesa. Además, no hay que saltar sobre los enemigos, sino lanzarles rábanos a la cabeza. Y por si fuera poco, peca de brusquedad de movimientos y de pobreza de decorados.





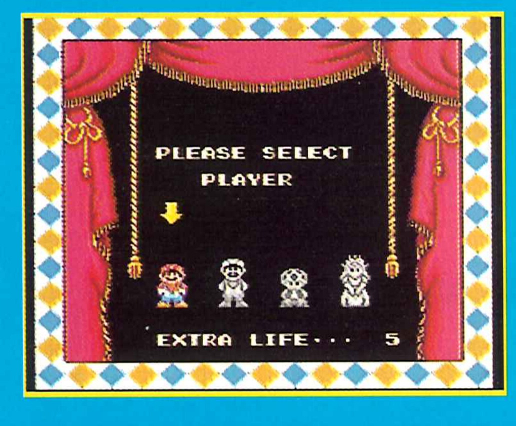


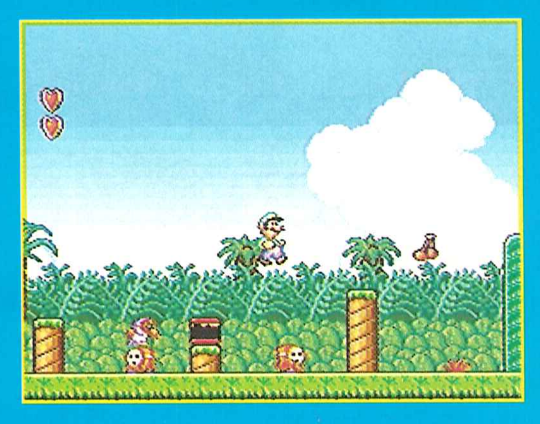












➤ El nacimiento de la Super Nintendo trajo consigo un nuevo reto para nuestro orondo italiano. «Super Mario World», con sus más de noventa mundos y una nueva estrella, Yoshi, parecía la culminación de la carrera de Mario. Ahora, una vez coronado en lo alto de los 16 bits, ha surgido la idea. Todos los mitos que se precien han sacado a la luz una recopilación de sus grandes éxitos, y Mario no podía ser menos. De esta brillante idea ha nacido «Mario All Star».

Lo que se ha hecho en esta sensacional recopilación, ha sido coger los cuatro juegos Mario de NES y "convertirlos" en auténticas joyas para la Super Nintendo. Nada del desarrollo de los mismos ha sido tocado. Solamente se ha variado la calidad técnica, con lo que se han conseguido cuatro juegos idénticos a los originales, pero con un colorido, unos gráficos y un sonido dignos del héroe que los interpreta.

Imaginaos esos juegos que os cautivaron por su enorme jugabilidad y simpatía, agraciados ahora con todo el color y el sonido de la Super Nintendo. No os lo podéis perder. Genial.

SUPER MARIO BROSS 3
lo mejor de lo mejor

Es sin duda la mejor aventura de nuestro héroe. Estos 56 mundos plagados de color, enemigos y pasajes secretísimos son el mejor modo de conocer a fondo a Mario. El italiano ha pasado de ser un saltimbanqui disparador de pelotillas a tener una asombrosa capacidad para el disfraz, el coleccionismo y la facultad de volar.
Se trata del menos "modificado", o el más reconocible, de esta recopilación. Sólo se nota una acusada mejoría en el sonido. Visto en la 16 bits, casi se podría decir que supera al «Super Mario World», pero eso es otra historia...



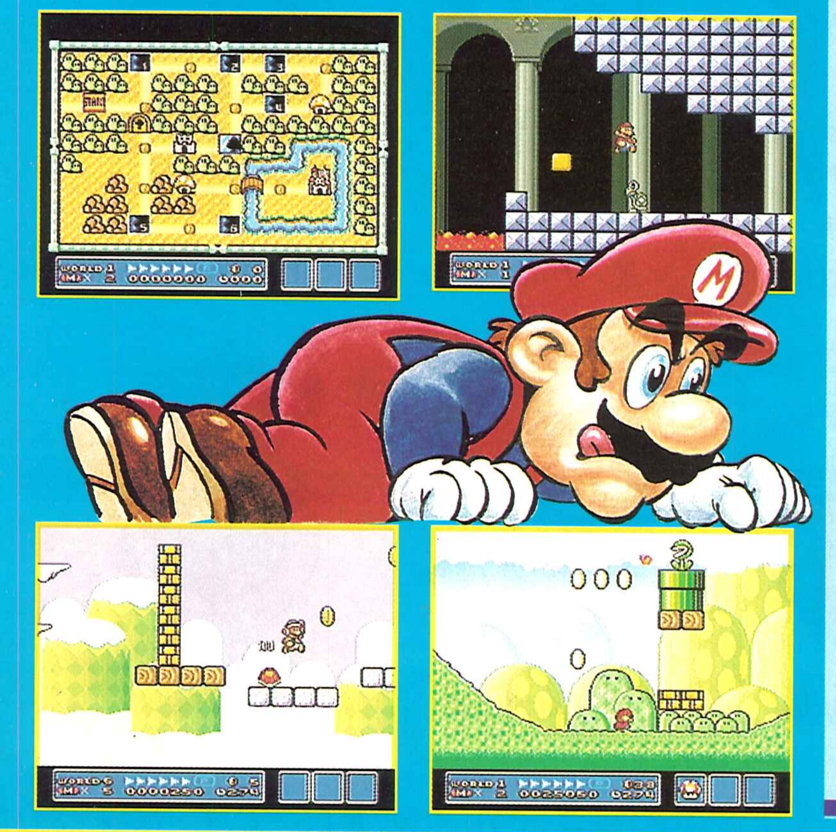










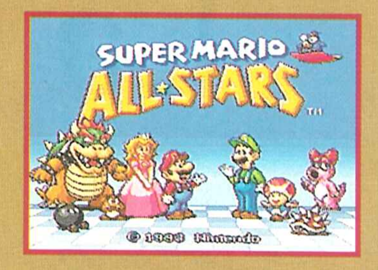


Lo mejor del fenómeno Mario

Mario All Star ha sido la respuesta a los sueños de muchos jugones, que ansiaban tener todas las aventuras de su héroe en un único cartucho. Además, en un cartucho adaptado a la 16 bits de Nintendo y completamente mejorado.
Tan tierno y simpático como siempre, Mario se presenta en esta recopilación con un asombroso lavado de cara que no dejará impasibles a los amantes de sus aventuras. Si eres un incondicional de Mario, o simplemente un amante de las plataformas, no puedes dejar escapar este súper cartucho, que tiene tanto valor sentimental como jugabilidad.

Tte. Ripley

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: Depende
Nº de fases: 4 juegos
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Graba
Megas: 8

Gráficos — 90
Muy mejorados respecto al original. Un precioso scroll de fondo y un brillante color es lo más llamativo.

Música — 90
Las melodías de los cartuchos clásicos multiplicadas por cuatro. Os encantarán.

Sonido FX — 89
Ecos en las cavernas, chapoteos, los habituales "boings" de Mario... todo mejorado, y a la vez igual.

Jugabilidad — 92
La enorme jugabilidad de estos juegos era lo único que no se podía mejorar. Ya era perfecta.

Adicción — 92
Al añadirse la posibilidad de salvar partidas, se convierten en mucho más que adictivos.

Total — 91
Tener todos los Marios de 8 bits en un cartucho para la Super Nes, con todas la mejoras que esto comporta, es una oferta irrechazable.

Lo Mejor
- Que no se haya cambiado de sitio ni una piedra del juego original.
- Disfrutar por fin del Mario USA.
- Que grabe partidas.

Lo Peor
- Que "sólo" haya cuatro juegos en el cartucho.

La Liga de FÚTBOL



Barcelona


Real Madrid



Deportivo



Valencia



Tenerife


At. de Madrid


Sevilla



Ath. de Bilbao


Zaragoza



Osasuna


Celta


Real Sociedad


Sporting



R. Vallecano



Logroñés



Oviedo


Albacete



Lleida


Valladolid



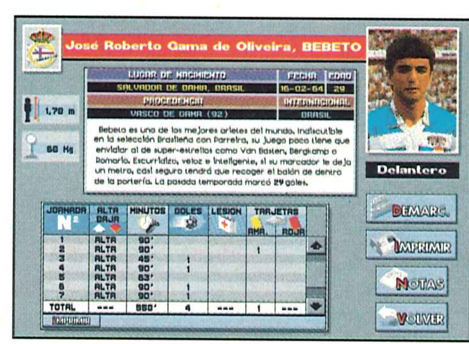
Racing

PCFÚTBOL, *muy pronto a la venta en tu kiosco por sólo*

se decide en tu PC.



Todos los equipos de primera división: escudos, estadios, presidentes, entrenadores, presupuestos, etc…



Más de 400 jugadores analizados: procedencia, trayectoria, demarcación, etc… La ficha de cada jugador puede ser listada en tu impresora.



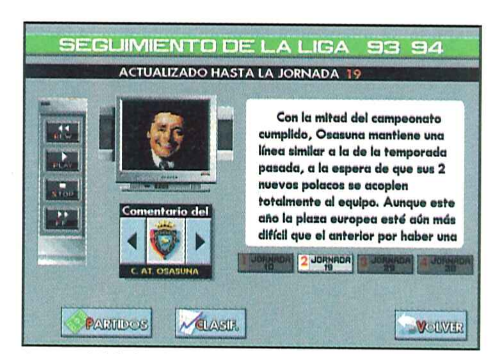
Seguimiento de la Liga: calificaciones por jornada, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc…



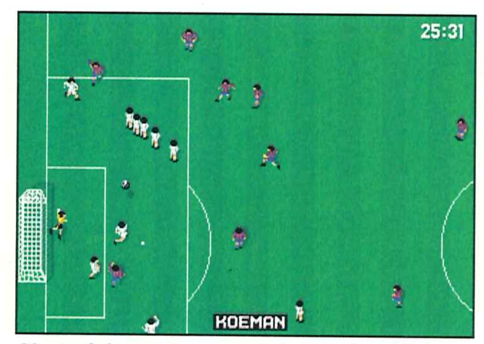
Actualizaciones de la base de datos: fichajes, ceses, fotografías de jugadores, notas del usuario, etc…



MICHAEL ROBINSON, campeón de Europa con el Liverpool y presentador del programa “El día después” es nuestro “fichaje estrella” de la temporada.



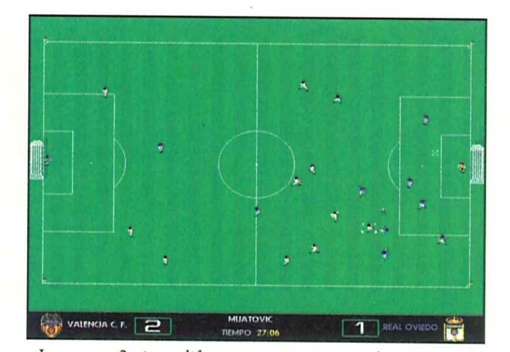
Las posibilidades de cada uno de los equipos son analizadas por “Robin”. El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca la opinión de nuestro experto.



Un simulador-arcade que te permite control total de los 11 jugadores: regates, pases, faltas, barreras, “friquis”, penalties, etc…



De 1 a 20 jugadores. Enfréntate a tus amigos o al ordenador usando el teclado, el joystick o el ratón de tu PC.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo, o con el campo ampliado y “scroll” en las 4 direcciones



Un simulador-manager donde decides el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada.



Estudia el mercado de jugadores, decide los fichajes, realiza ofertas y consigue los mejores componentes para mejorar tu plantilla.



Controla las finanzas del Club. Decide el precio de las entradas, de la publicidad, ofrece primas a tus jugadores, pide créditos, etc…

2.500 ptas. ¡¡Reserva tu ejemplar!! **DINAMIC MULTIMEDIA**

LO MÁS NUEVO



ECCO THE DOLPHIN

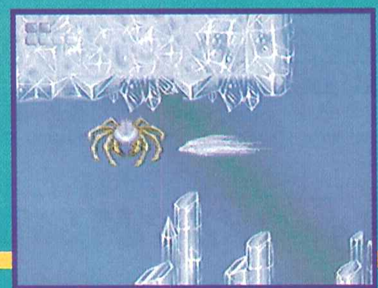
Apolo, según cuenta la leyenda clásica, pidió al padre de todos los dioses que le permitiera vivir en el mar, y éste, accediendo a sus deseos, le dio forma de pez. Sin embargo, y dada su condición humana, no podía permanecer demasiado tiempo bajo el agua, así que tenía que subir a la superficie cada cierto tiempo para poder respirar. A este animal con aspecto de pez y la inteligencia de los humanos le llamó delfín, y desde entonces se ha convertido en el protector de los hombres cuando se aventuran en lo más profundo del Gran Azul.

Pero no sólo tratan de proteger a los hombres, sino también a su propia especie. Es el caso de Ecco, un pequeño delfín cuyos padres han desaparecido en una tormenta, por lo que ahora ha decidido emprender su búsqueda. Con tu ayuda, descubrirá los secretos de un mundo apasionante, donde la belleza y el peligro conviven en total armonía.

No pienses que acompañar a un delfín es nada fácil, ya que será necesario alimentarle para que tenga fuerzas suficientes, conducirle hacia una caverna o bolsa de aire para que respire, y recoger toda clase de conchas y glifos (cristales mágicos) que aumentarán su nivel de energía. Por otro lado, te podrás ver beneficiado de su profunda inteligencia, gracias a la cual Ecco utilizará piedras para contrarrestar las corrientes, guiará objetos en la dirección apropiada con el fin de abrir nuevos pasadizos y descifrará los mensajes que le ofrecen los seres y objetos del mar.

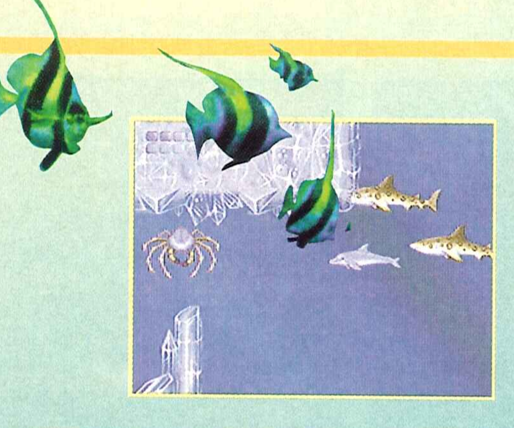
Uniendo la fuerza e inteligencia de ambos, Ecco y tú os adentraréis en un mundo nuevo, azul y silencioso. Un mundo en el que sólo se oye el agudo canto de los delfines...

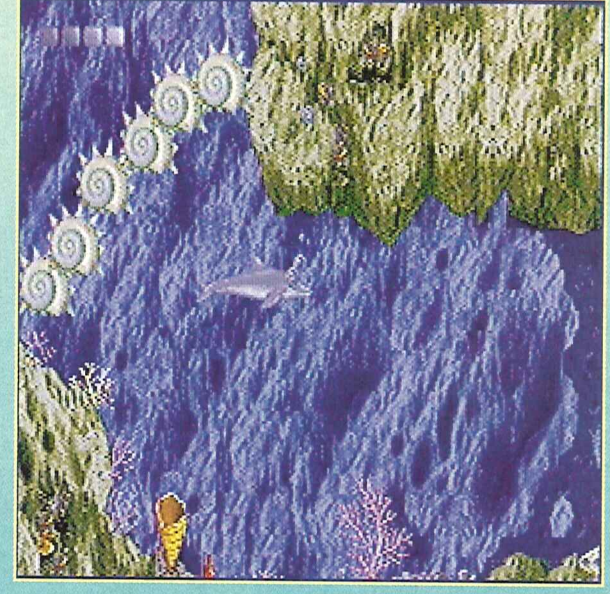


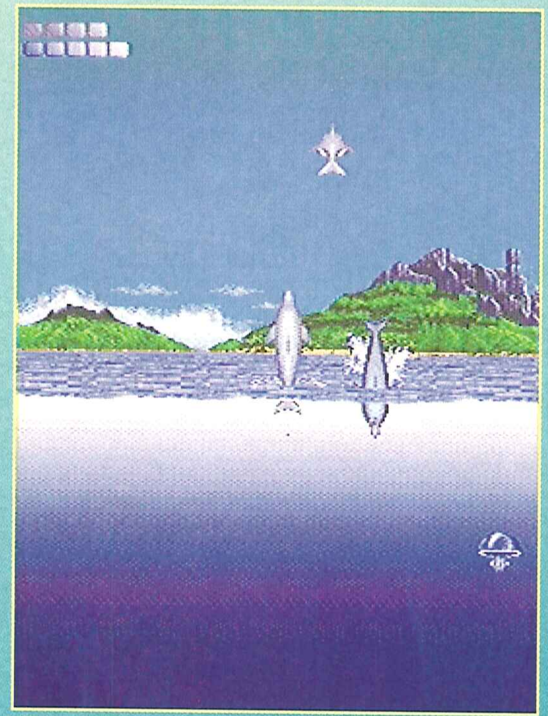










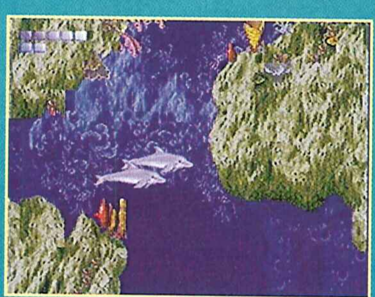


Si ya acompañasteis a este simpático delfín en su aventura para la Mega Drive, imaginaos lo que puede ser ahora disfrutar de Ecco con todas las virtudes del Mega CD.

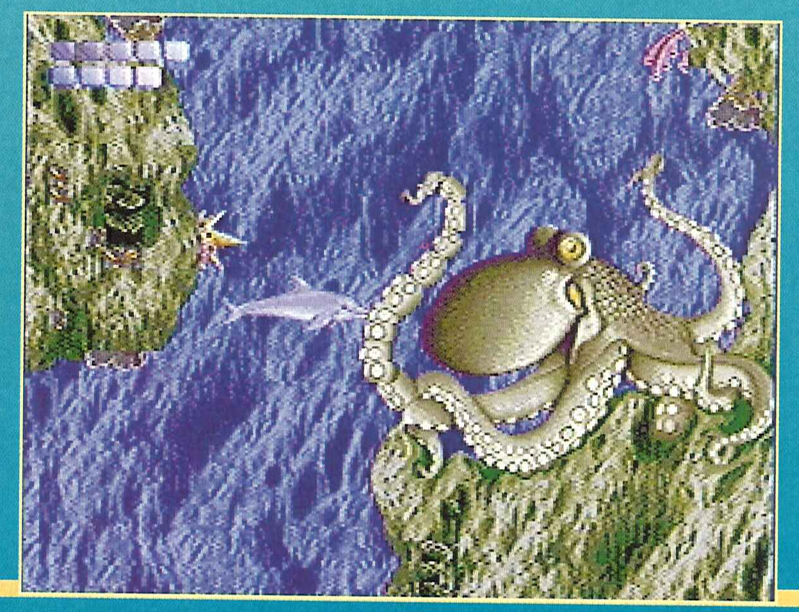
Como animal súper inteligente que es, nuestro delfín será capaz de utilizar diversos objetos, como piedras y conchas, para sortear corrientes deagua y abrir nuevos pasadizos y cavernas.

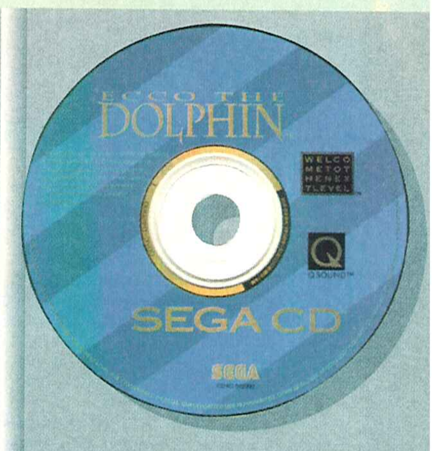






Ecco encontrará a otros delfines separados de su manada. Para guiarles, nadará a su lado hasta un lugar seguro.





Musica, gráficos y animación propias de un gran juego.

GRÁFICOS CD

En esta versión para Mega CD se ha sabido mantener el altísimo nivel de definición y originalidad del cartucho para Mega Drive. Y eso es una garantía, pues ya en la 16 bits los gráficos eran poco menos que insuperables. La animación, los movimientos de los delfines y, en general, de todos los animales marinos, alcanza un realismo pocas veces visto en una consola. Dignos de verse.

SONIDO CD

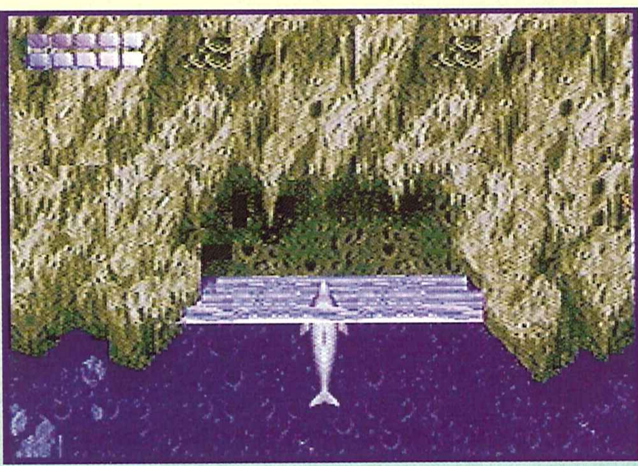
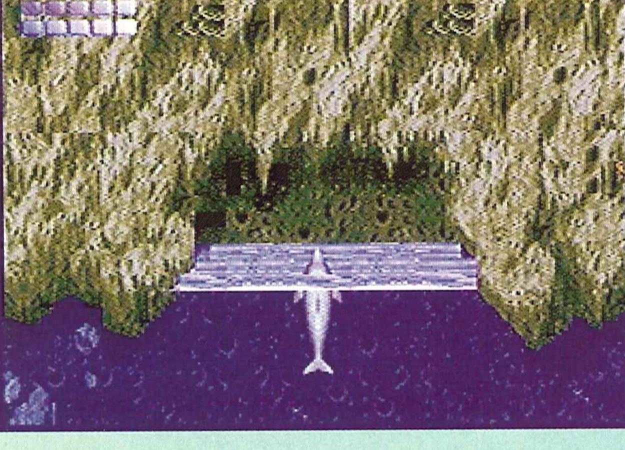
Con el QSound, sistema que permite oír el sonido en tres dimensiones, se ha aprovechado perfectamente las posibilidades que ofrece la lectura láser. Los golpes contra las rocas, el sónar digitalizado del delfín y el chapoteo de éste al saltar, son excelentes. Y la música, obra del compositor y productor Spencer Nilsen (Batman Returns entre otros) mantiene este nivel.

MEMORIA CD

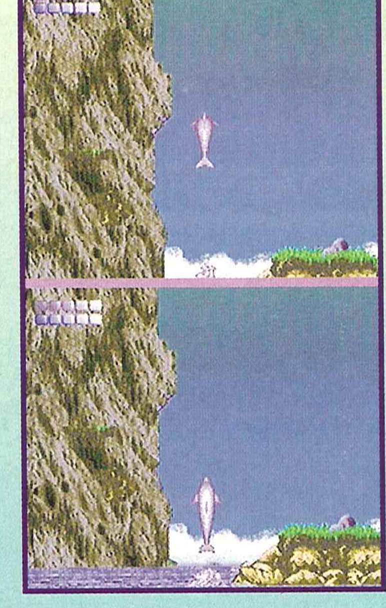
Comparando este juego con su predecesor para la 16 bits, se puede apreciar que la calidad del sonido ha ganado muchos enteros (quizá por ser donde la tecnología láser ha avanzado más rápidamente), así como la duración, pues cuenta con más de treinta fases. Sin embargo, los gráficos y las animaciones no han aprovechado la mayor potencia de memoria de este soporte. Nadie es perfecto.



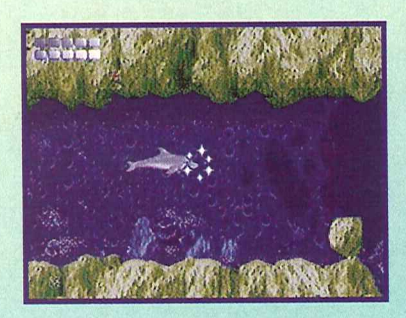
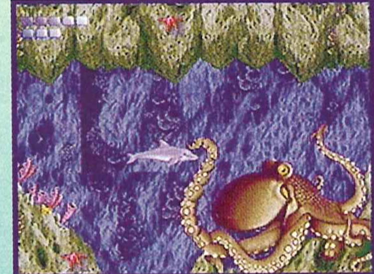
LO MÁS NUEVO

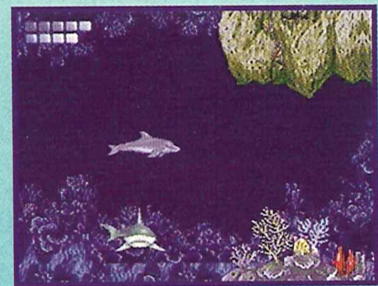
Aunque vivan en el mar, los delfines no poseen branquias sino pulmones, por lo que cada cierto tiempo tienen que subir a la superficie a reponer sus reservas de aire. Por ello, Ecco, como buen delfín, necesitará encontrar bolsas de aire para no morir asfixiado.



Una de las partes más sorprendentes y bonitas del juego es el salto de Ecco. Su animación es perfecta, y no tiene que envidiar en nada a los verdaderos mamíferos saltarines del océano.



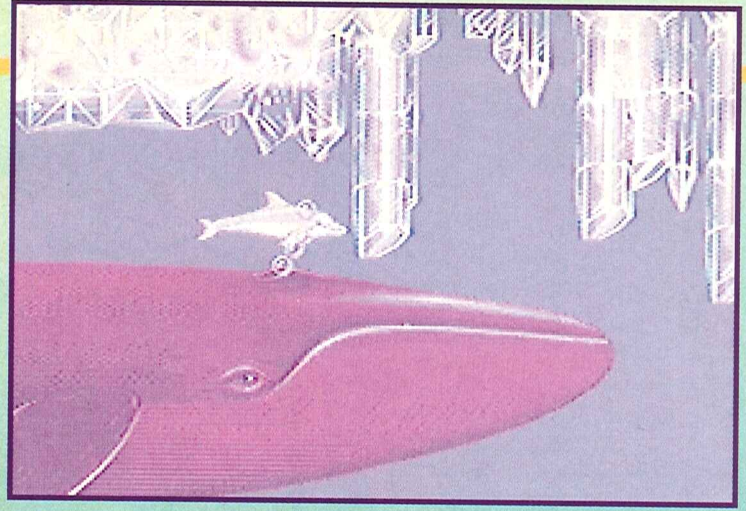




Con este juego podrás disfrutar plenamente de las maravillas que encierra la inmensidad del océano sin moverte de tu habitación.



La gran Ballena Azul, aunque tenga un aspecto monstruoso, es un animal muy pacífico que ayudará a Ecco en su viaje.



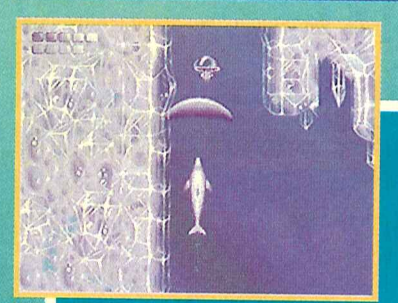
Grande como el mar, divertido como un delfín

Genial, es lo menos que puedo decir de un juego que ha sabido reflejar de una manera acertada cómo vive, se alimenta, se comunica y piensa un delfín. Y no es sólo eso, sino que además cuenta con unos gráficos muy nítidos, de una belleza cautivadora, y una música como nunca se ha oído en una consola. Además, con «Ecco the Dolphin» podrás divertirte durante mucho tiempo, gracias a su dificultad, número de fases y una estupenda combinación de inteligencia y habilidad. En fin, una obra maestra de los videojuegos.

No cabe duda que Sega ha acertado de lleno al realizar un juego de aventuras diferente, tanto por el protagonista (el delfín Ecco), como por los escenarios (la profundidad de los mares) y, sobre todo, porque contribuye a apreciar un mundo fascinante, que mucha gente aún no ha aprendido a respetar.

Boke



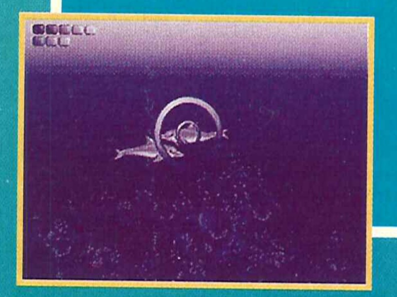






El canto de Ecco

Como todos los delfines, Ecco posee un sistema de sónar tan perfecto, que puede emitir más de mil intervalos de sonido en un segundo. Además de poder ahuyentar a los enemigos, este canto tiene diferentes utilidades:
- Si lo dirige a otros delfines, éstos le pueden proporcionar pistas y ayudas para continuar el viaje.
- Los animales marinos también responden a su llamada, y así las conchas le sanarán de posibles heridas.
- Con su canto, puede mover diferentes objetos con los que acceder a otros lugares de su aventura.
- Los glifos le dan mensajes, diferentes canciones con las que abrir nuevos caminos o incluso el poder necesario para hacerle invencible durante cierto tiempo.
- Cuando canta en dirección a las cavernas y pasadizos, aparece en pantalla un mapa donde podrás observar su situación y la de los objetos que se encuentren cerca, como bolsas de aire, enemigos, glifos...







MEGA CD



AVENTURA
SEGA
Novotrade
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 30
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: -

Gráficos — 95
Una definición y realismo que no tienen nada que envidiar a los mejores reportajes del popular comandante Cousteau.

Sonido — 94
Otro de los aspectos que brilla con luz propia, al digitalizar el sónar de los delfines o el chapoteo de éstos cuando saltan.

Jugabilidad — 90
Ciertas partes del juego pueden llegar a cansarte por su dificultad, aunque esto puede convertirse en un arma de doble filo.

Adicción — 92
Este es el otro filo, pues una vez superada esa dificultad, desearás seguir tu aventura por las profundidades marinas.

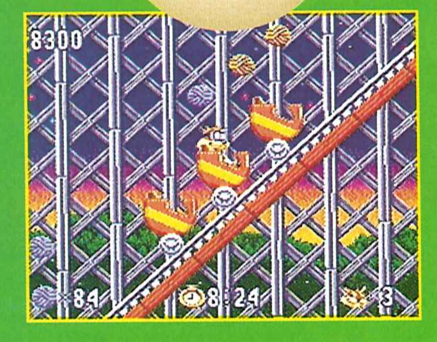
Total — 94
Uno de los mejores juegos que saldrán en mucho tiempo, tanto para CD como para 16 bits. Todo en él es magnífico.

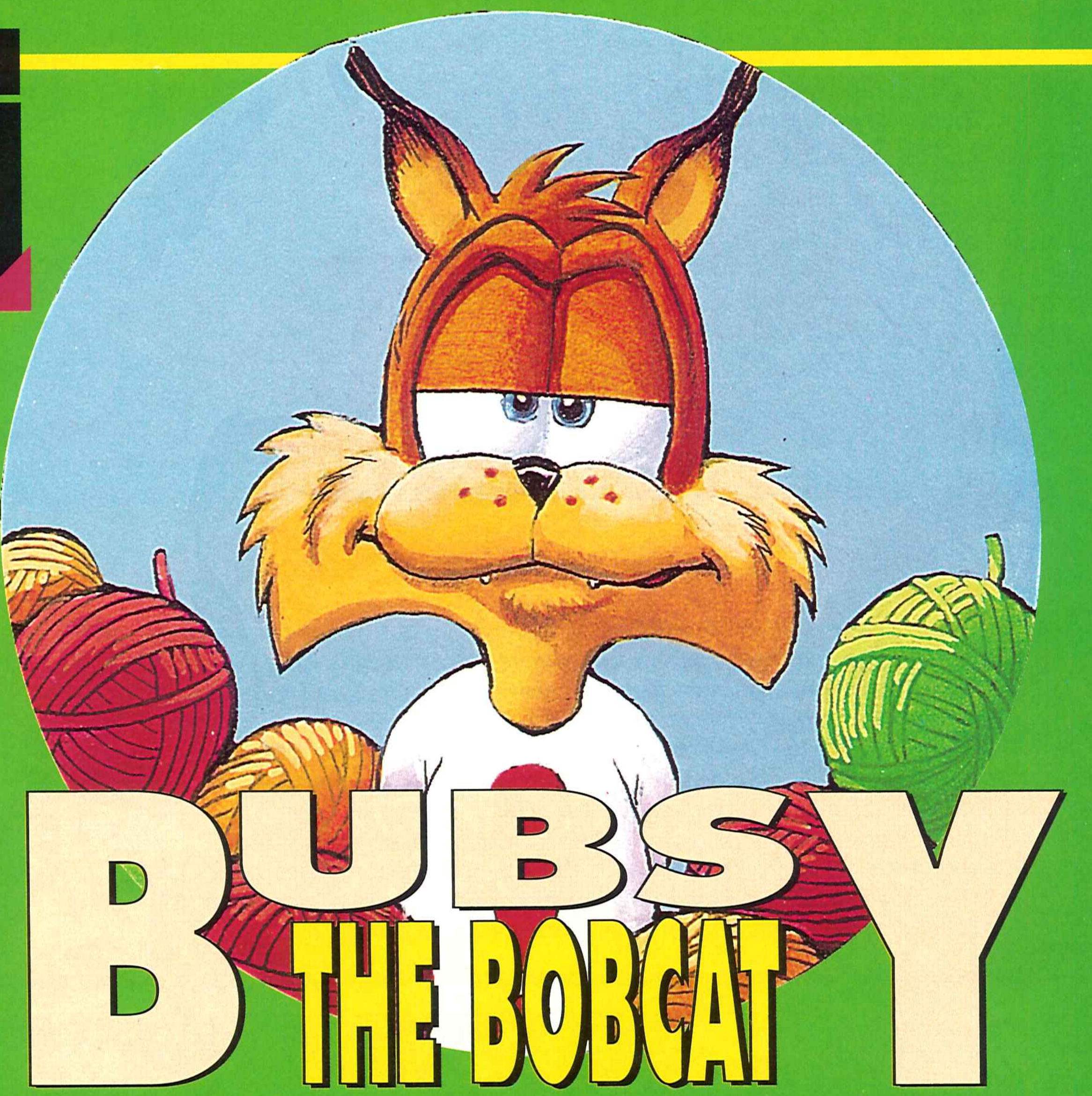
Lo Mejor
- La definición y nitidez de los gráficos.
- La música, muy envolvente, unida a las excelentes imágenes, te sumerge en un universo azul y silencioso.

Lo Peor
- Esa dificultad que a veces puede llegar a desesperarte.





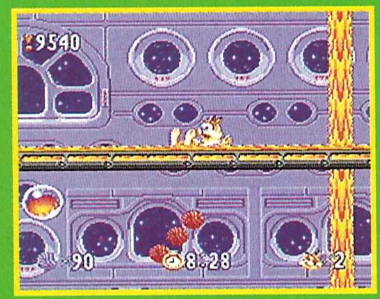


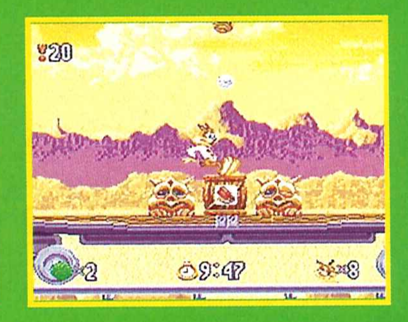


BUBSY THE BOBCAT







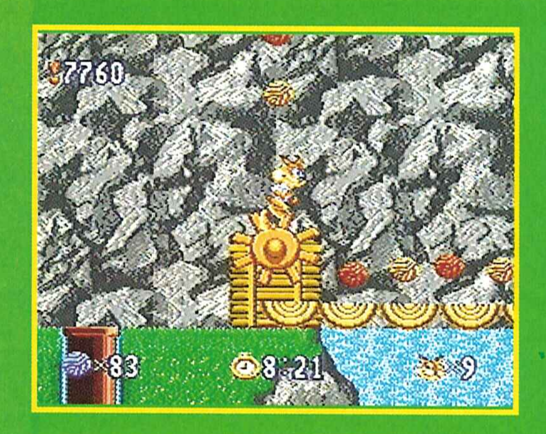


AQUÍ HAY GATO ENCERRADO...

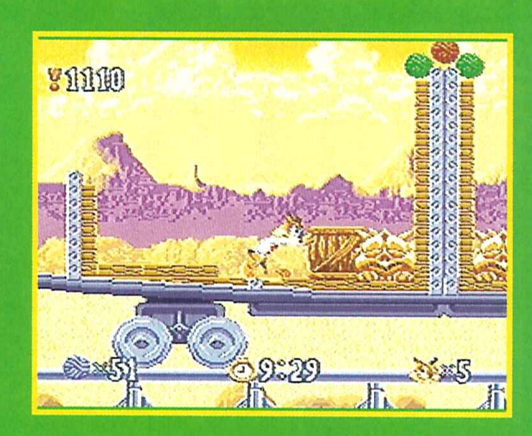
Bubsy es un gato comodón, caradura y egocéntrico, que no vive más que para sacudirse las pulgas y ligarse a las gatitas más monas de la zona. Se harta de repetir a quien le quiera escuchar que es el ser más maravilloso de la Tierra. Y la verdad es que, quitando sus arranques de arrogancia y amor propio, es un felino adorable.

Resulta el compañero ideal para paseos campestres. Es simpático, divertido y de inteligente conversación... siempre que consigas separarle del espejo, claro. Además, su increíble agilidad y sus pasmosas acrobacias le han cubierto de fama en el mundo entero. Al fin y al cabo, pocos gatos pueden jactarse de ser capaces de recorrer dieciséis enormes fases sacudiéndose de encima a las pegajosas Woolies, sin que se le descoloque un pelo del bigote.

Ahora que me doy cuenta, si ni siquiera me he presentado. Yo soy su novia oficial. No os puedo decir mi nombre, porque se empeña en mantener en secreto nuestro noviazgo para no defraudar a sus fans. Y la verdad es que me tiene un poco harta, pero es tan guapo... Cuando le veo corretear a través de bosques llenos de peligros o dispararse como un obús por desiertos plagados de trampas, me siento orgullosísima de él. No podía ser de otro modo, pues al fin y al cabo salvó a la Tierra de la invasión de las Woolies. Es cierto que todo fue una cabezonería suya: "nadie me roba mis ►



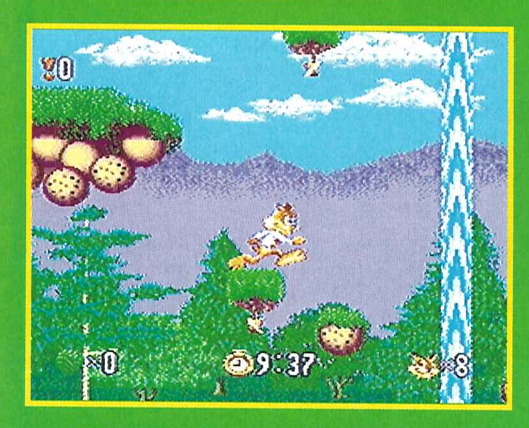


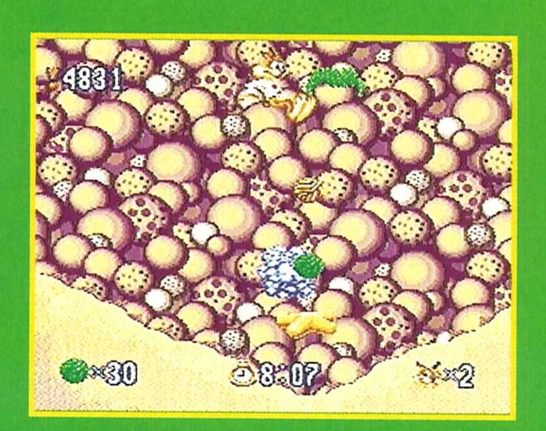


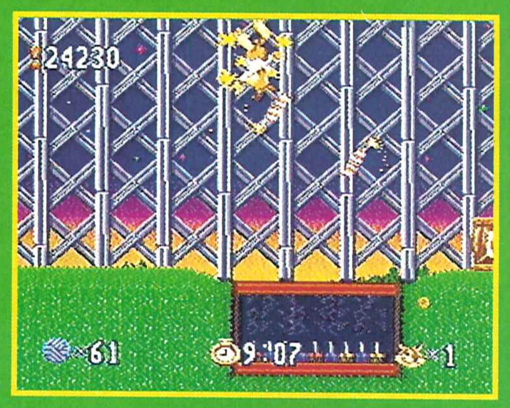


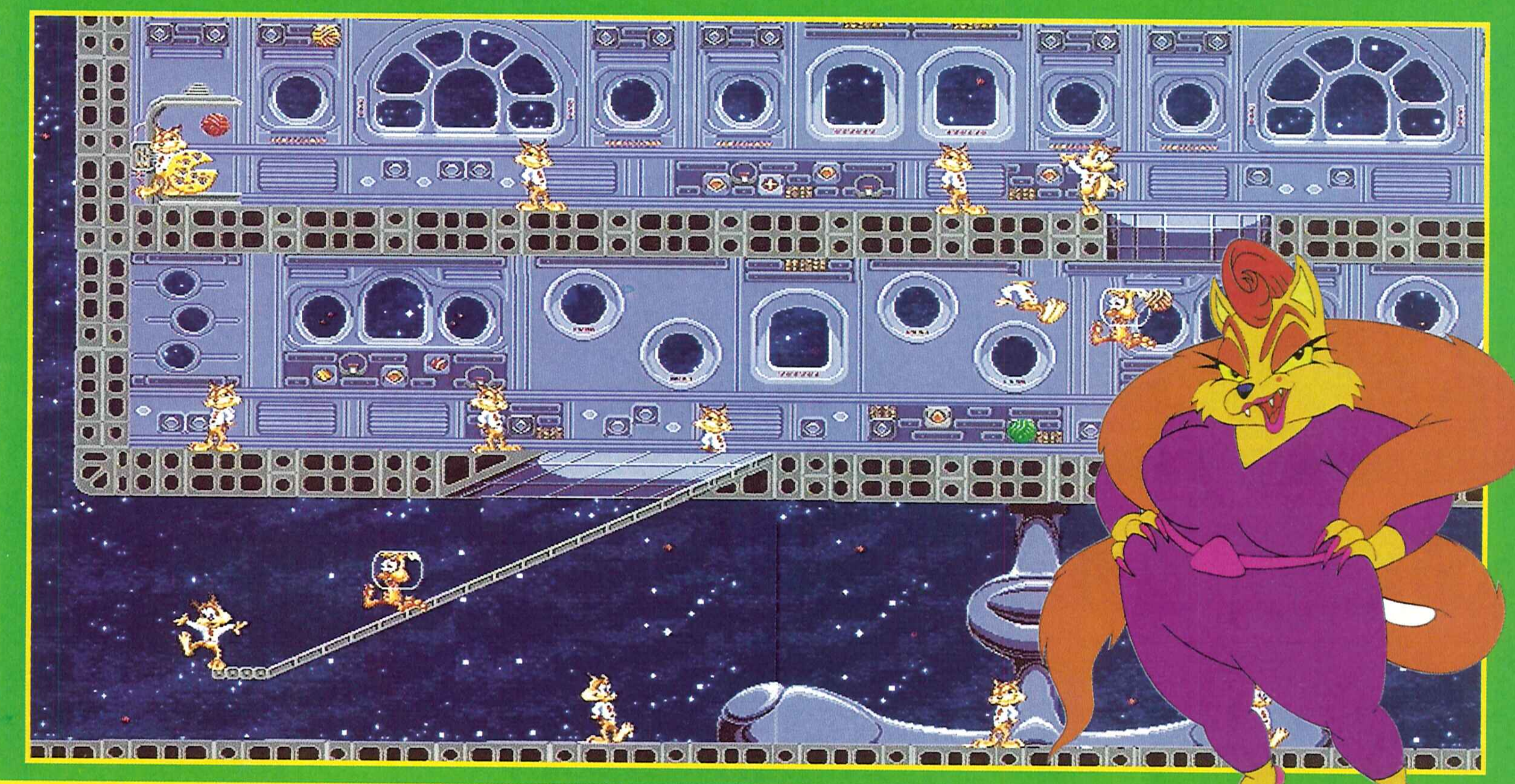
Tras su aparición en la Mega Drive, Bubsy hace su entrada en Nintendo por la puerta grande. Y es que este felino quiere convertirse en el nuevo héroe de todas las consolas.



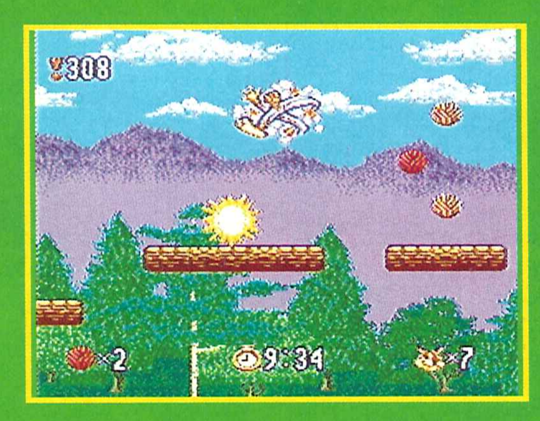


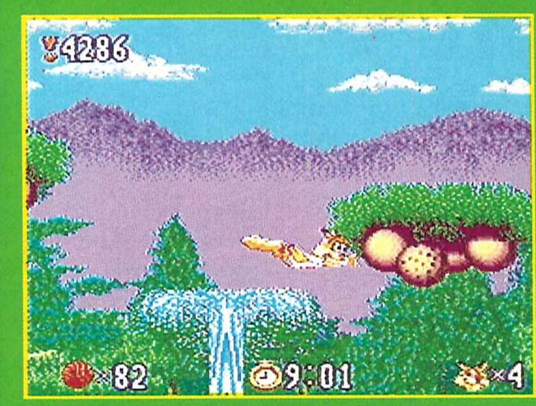


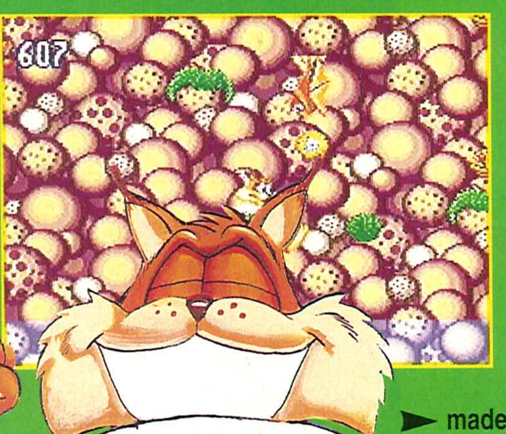


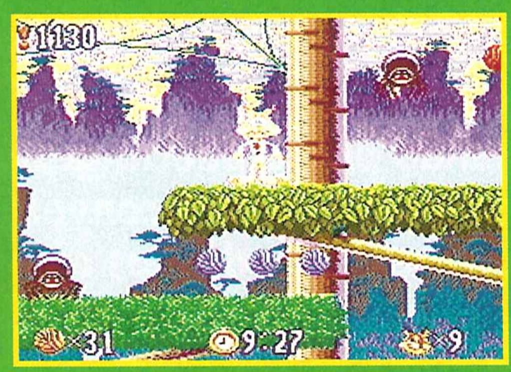


Bubsy deberá demostrar toda su agilidad y habilidad en el plataformeo si quiere acabar con la amenaza que suponen los Woolies. Así, dieciséis fases compuestas por extensos y complicados mapeados se convertirán en sus próximos retos.









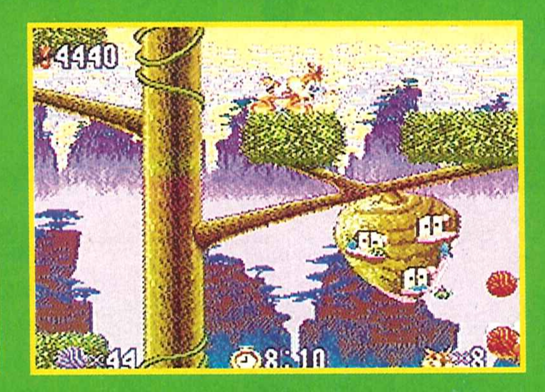


➤ madejas de lana", dijo soberbiamente. Pero eso no le quita mérito, vamos, digo yo. Porque el pobre tiene mucho, mucho mérito. Imaginaos la terrible batalla que ha tenido que sostener contra las tropas invasoras, sin más ayuda que su agilidad y rapidez de reflejos. Y eso sin contar con las traidoras plataformas móviles o los enrevesados mapeados de algunas fases. Podéis pensar que no es para tanto, pero detener un tren en marcha o recorrer un parque recreativo con atracciones descontroladas, no es nada sencillo.

Y es peor aún si tienes a tus jefes dándote órdenes, una detrás de otra. Imaginaos: los chicos de Accolade se empeñaron en que tenía que salir de lo más guapetón, así que le están haciendo repasarse todo su repertorio de posturitas. Y como sabe hacerse el muerto de más de doce formas diferentes... A mí, por lo menos, me vuelve loca cuando interpreta sus más de cuarenta animaciones, pues es todo un actorazo de los pies a la cabeza.

Ahora bien, tengo que reconocer que este trabajo no está bien pagado. Mi amorcito ha envejecido por lo menos dos de sus nueve vidas y, lo que es peor, ha vuelto más chuleta y enamorado de sí mismo que nunca. Pero no me importa, es mi héroe.

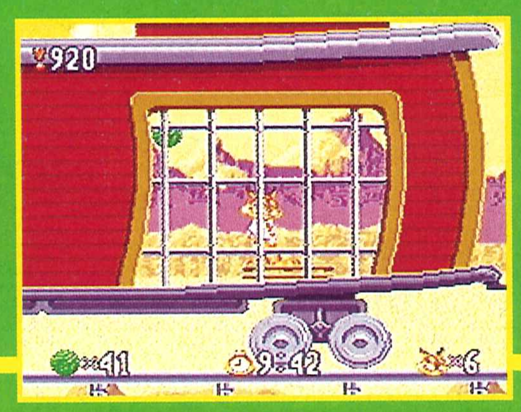


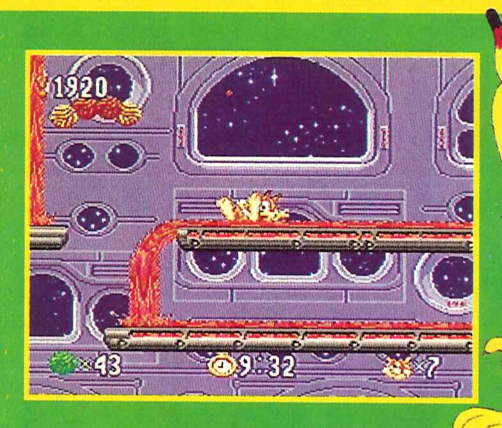










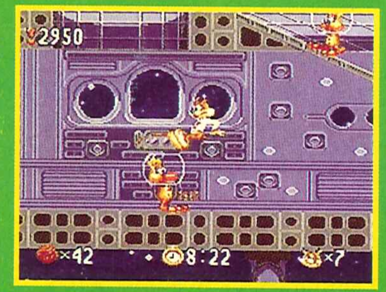


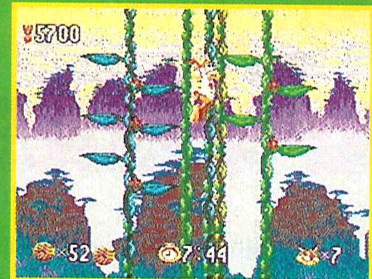












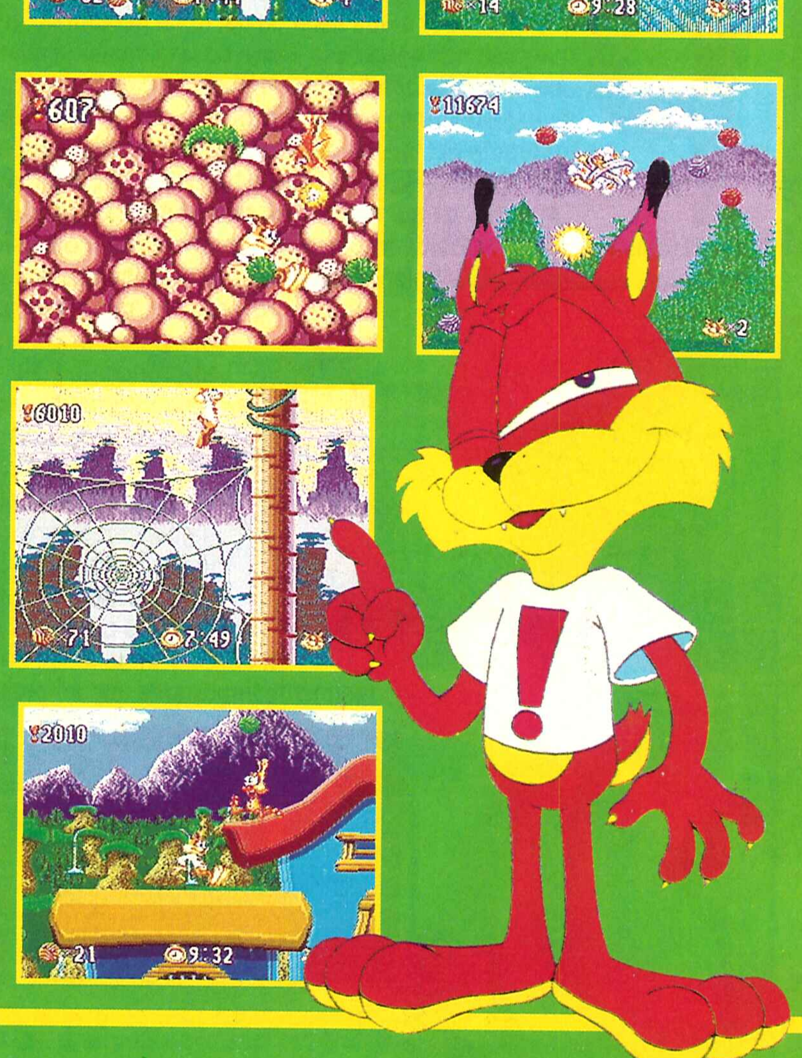


Peligro, araña

Está clarísimo que a este gato le gusta pasárselo en grande, sea en la consola que sea. Su vistosidad y dinamismo convierten a Bubsy en un héroe ideal para los jugones que gusten de los juegos dificilillos, rápidos y llenos de humor.

Si no queréis perderos su simpatía, derrochada a raudales, y sus altísimas cotas de jugabilidad plataformera, haceos rápidamente con él. Os llevará de la mano al mundo de la diversión, a través de un scroll alucinante y unas animaciones geniales.

Teniente Ripley



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
ACCOLADE
Accolade

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 9
Nº de fases: 16
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 91
Bubsy está rodeado de unos decorados preciosos y coloristas. Sin olvidarnos del sobresaliente scroll.

Música — 90
Rápidas, simpáticas y alegres melodías, muy a tono con el ritmo que impera durante el juego.

Sonido FX — 89
Se limitan a acompañar y apoyar el despliegue visual, sin pasar nunca a ocupar un primer plano.

Jugabilidad — 92
Fácilmente controlable en todo momento. Incluso los estratosféricos saltos de Bubsy están medidos.

Adicción — 92
Disfrutar de las habilidades del gato bastaría para pegarse a la pantalla. Y si encima es divertidísimo...

Total — 91
Uno de los más bonitos y divertidos juegos de plataformas con los que podemos disfrutar en nuestra Super NES.

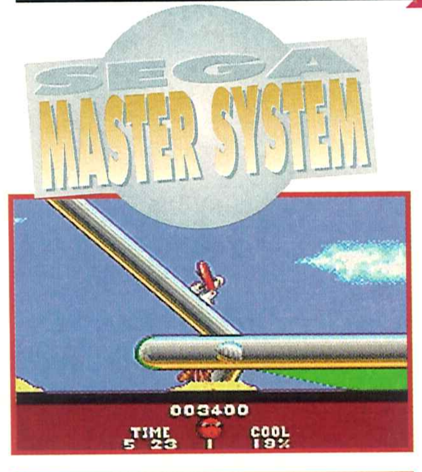
Lo Mejor
- La genialidad de Bubsy y todo lo que le rodea.
- La rapidez del juego.
- Los passwords.

Lo Peor
- Que sólo se cambie sustancialmente el decorado cada tres fases.
- Que la misma melodía nos acompañe durante toda la fase.

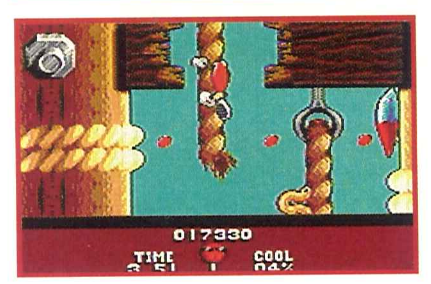


COOL SPOT

LA CHAPA MÁS CHULA





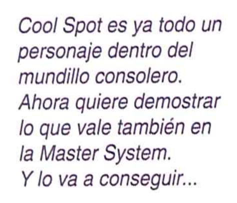


Pues sí amigos. En esta ocasión, nuestro protagonista no es un guerrero que tiene que encontrar a una bella dama, ni un pequeñajo con sombrilla, ni un súper héroe que pretende salvar a la Tierra de una invasión alienígena. Solamente se trata de una chapa de botella de refrescos, con manos, pies enfundados en unas zapatillas de basket y unas gafas "modelo Blue Brothers". Resulta que algún desconocido, ignorante del talante plataformero de nuestra chapa, y enemigo reconocido del medio ambiente, la ha dejado tirada en medio de una playa.

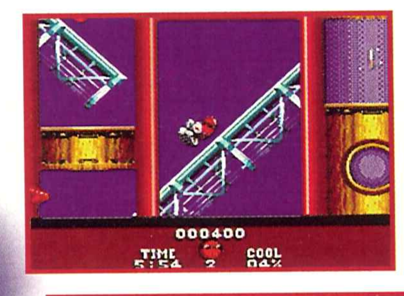
A partir de aquí comenzará su aventura, en la que se encontrará con mil obstáculos que, con tu inestimable ayuda y su gran poder de salto, deberá sortear. Cangrejos, gusanos escapados de la bolsa de un pescador despistado, ostras con instintos poco amistosos, ratones un tanto traviesos y un largo etcétera de animalejos, serán los encargados de entorpecer el sorprendente viaje de esta "joven" chapa.

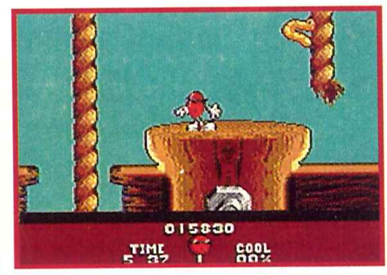
Los escenarios por donde transcurren las peripecias de nuestra amiga, aparentan estar hechos a tamaño real. Así, objetos que nosotros vemos de una medidas normales, se convierten en gigantescos para la pobre chapa, de tal manera que deberá sortearlos como si fueran montañas.

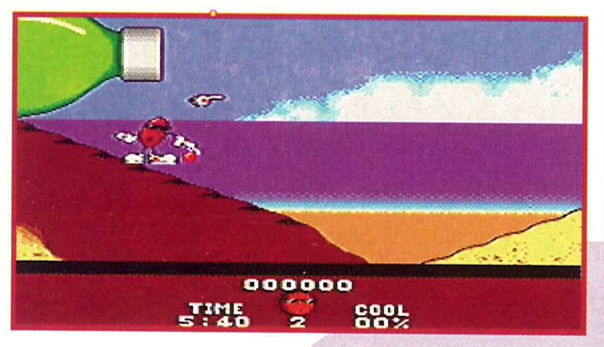
Por lo demás, no es que se hayan esmerado con la cantidad de opciones (sólo posee tres niveles de dificultad y poco más). Pero la diversión, que es lo realmente importante, estará presente a raudales.

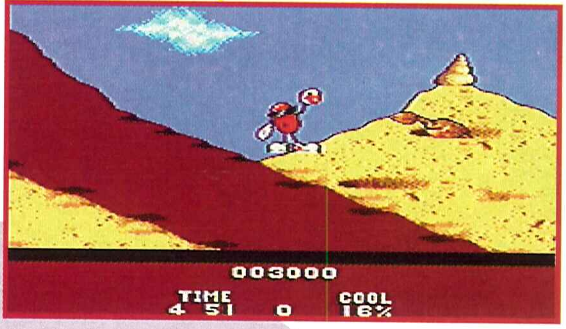


Cool Spot es ya todo un personaje dentro del mundillo consolero. Ahora quiere demostrar lo que vale también en la Master System. Y lo va a conseguir...







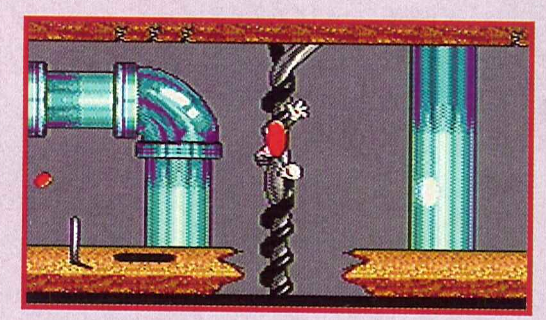




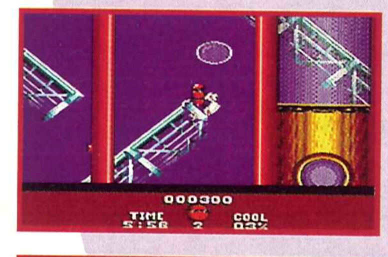


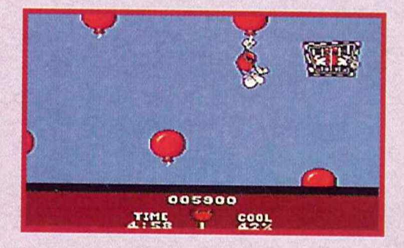


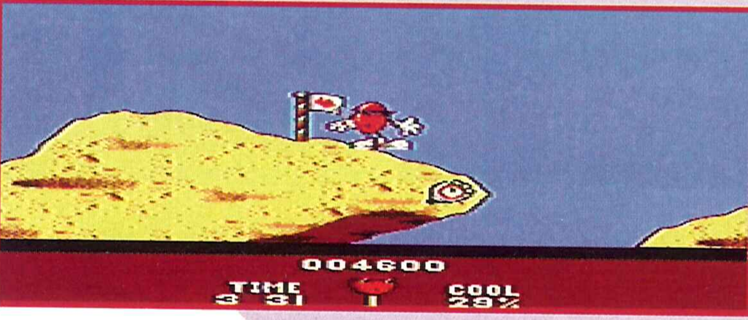
La simpática chapa se encontrará con un "enorme" problema, y nunca mejor dicho. Objetos que a nosotros nos parecen realmente minúsculos, como latas o simples cañerías, se convertirán para ellas en auténticas montañas difíciles de superar.



Después de ver las peripecias que atraviesa esta chapa para escapar de una playa, seguro que tendrás más cuidado a la hora de tirarlas en cualquier sitio.









Un auténtico "puntazo" de juego

Sin alardes de ningún tipo, con las opciones justas, pero con muy buena jugabilidad, así es este «Cool Spot». Tanto sus excelentes gráficos como la gran variedad de enemigos o el original planteamiento del juego -debes completar las fases en un tiempo determinado-, lo convierten en un cartucho que te traerá largas horas de entretenimiento.

Por su parte, el protagonista, una marchosa chapa con gafas de sol y zapatillas, tiene cierto carisma y, sobre todo, una gran simpatía. Un acierto esta conversión para Master System del programa ya aparecido para Mega Drive. ¡Y sin perder una pizca de diversión!

Boke

MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
VIRGIN
Virgin

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Ninguna
Megas: 2

Gráficos — 80
Unos escenarios gigantes para el tamaño del personaje, pero bastante bien definidos.

Música — 78
Muy marchosa, sobre todo esa especie de samba que aparece cuando te acercas al final de cada fase.

Sonido FX — 77
Sin demasiados alardes, son originales y divertidos. No desentonan con el resto del juego.

Jugabilidad — 82
Uno de los aspectos más destacables, especialmente por la excelente animación de la chapa.

Adicción — 80
Es divertido y variado, con gran diferencia en todas sus fases, por lo que no llega a cansar.

Total — 82
Buen juego de plataformas, con todos los ingredientes habituales en este tipo de cartuchos.

Lo Mejor
- Los diferentes y muy variados movimientos de nuestra amiga.
- La chapa resulta bastante simpática.

Lo Peor
- Las escasas opciones que presenta.
- Que no tenga continuaciones.

LO MÁS NUEVO

STAR WARS





SEGA GAME GEAR





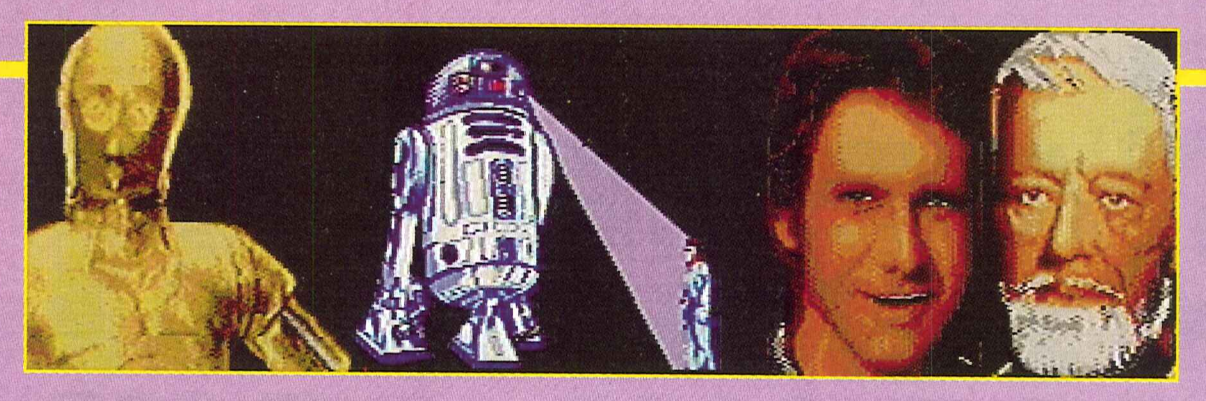
LA MAYOR AVENTURA ESTELAR

Star Wars ya se ha convertido en un clásico, tanto del cine como de las consolas. Hasta ahora, el monopolio de esta batalla galáctica lo tenía Nintendo, gracias a las versiones para sus tres consolas. Sin embargo, Lucas Arts ha pasado el testigo a Sega, comenzando así su andadura estelar por la pequeña Game Gear.

En cuanto al juego en sí, varían pequeños detalles como el comienzo de la historia. Hasta ahora, todas las versiones empezaban con Luke en su desértico planeta, pero en esta ocasión la aventura se iniciará igual que en el cine. Acompañarás a la princesa Leia en la búsqueda del androide R2-D2 para esconder en su interior los planos de la Estrella de la Muerte, y darás al pequeño robot la orden de encontrar a Obi-Wan. Después, una vez que R2 y su inseparable C3-PO lleguen al desierto Tatoonie, Luke entrará en acción, aunque esta vez sin su vehículo de las arenas.

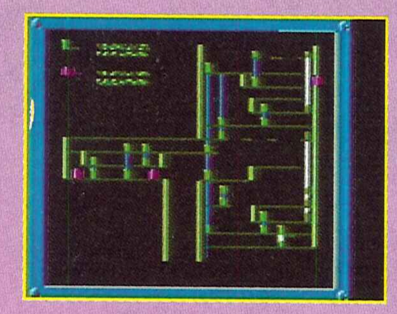
Las fases del "Comentierra" han sido sustituidas por otras de scroll horizontal, que conducen a los escondites de R2, Obi-Wan y Han Solo. El resto ya lo conoces: hay que escapar de Tatoonie y salir de una tormenta de meteoritos pilotando el Halcón, destruir el rayo tractor de la Estrella de la Muerte, liberar a la princesa y enfrentarse al poder del Imperio.

Con tu ayuda, y la de los amigos de Luke, la tarea será difícil, pero no imposible. Además, siempre te queda el Poder de la Fuerza.

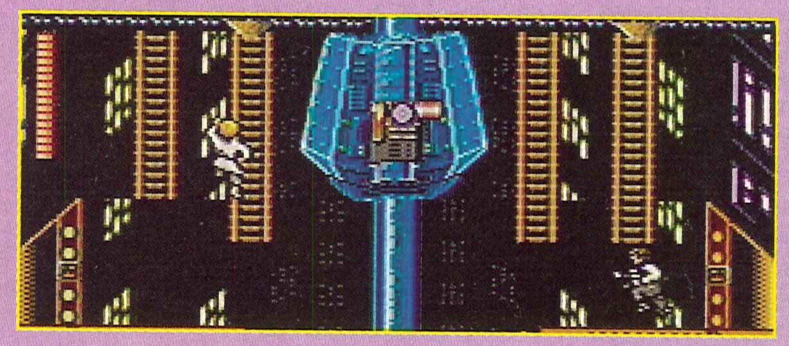






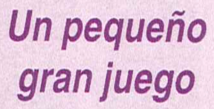






Un pequeño gran juego

Star Wars sigue siendo un cartucho apasionante. Ya se llevó nuestras alabanzas en sus versiones para Nintendo, y ahora vuelve a repetir éxito. Ágil, rápido, variado y no demasiado difícil (cosa de agradecer en vista del de Nes), es uno de los mejores juegos con que puedes premiar la fidelidad de tu portátil. Y es que la lograda combinación de acción y plataformas y la brillante forma de recrear escenas del film no podrá por menos que dejarte enganchado a la consola.

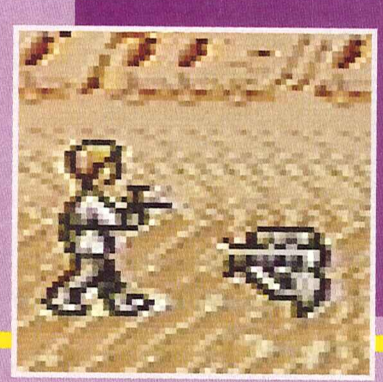


Tte. Ripley



Objetos de enorme valía

- Pistola Láser: Aumenta el poder de disparo de Luke. La encontrarás en las arenas de Tatoonie.
- Energía: Estas bolas azules recargarán totalmente tu barra de energía.
- Vida Extra: Estos items se venden caros, pues suelen estar donde nunca se te habría ocurrido mirar.
- Escudos: Conforman la barra de energía del Halcón Milenario. Cuantos más escudos consigas recoger, más impactos podrá soportar la nave en el campo de asteroides.







GAME GEAR



ACCIÓN
LUCAS FILM
Lucas Arts

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 8
Megas: 8

Gráficos — 88
Personajes y decorados están definidos con gran nitidez. Las digitalizaciones son realmente buenas.

Música — 88
Las melodías del film han sido retocadas y dotadas de gran dinamismo. Se escuchan a la perfección.

Sonido FX — 85
No se puede decir que sean espectaculares, pero tampoco desentonan en la tónica general del cartucho.

Jugabilidad — 90
Fácil de manejo y con una ajustada dificultad, es uno de los cartuchos más jugables de tu Game Gear.

Adicción — 90
Tan adictivo como siempre, conseguirá que no dejes la Game Gear ni siquiera para ir al lavabo.

Total — 88
Buen sonido, mejores gráficos y unas cuantas gotas de acción, plataformas y aventura. ¿Qué más se puede pedir?

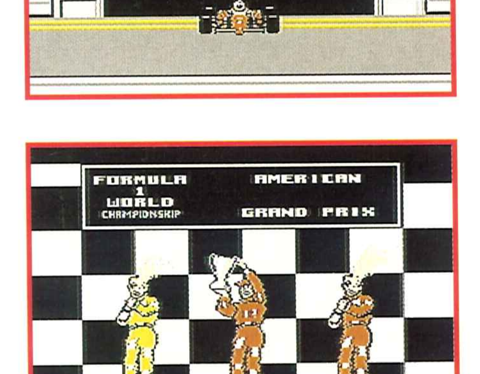
Lo Mejor
- Los soldados imperiales ponen la carne de gallina.
- La altísima definición de los gráficos y, especialmente, las digitalizaciones.

Lo Peor
- Algunos efectos sonoros.
- Que haya pocos enemigos.



FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

EL REY DEL ASFALTO



Los chicos de Acclaim se han propuesto que saltes al asfalto y compitas en los circuitos del Grand Prix, hasta convertirte en todo un campeón del mundo. Y todo ello, con el equipo más legendario del circo de la Fórmula-1: Ferrari.

Para llegar a ser el número uno, te conviene conocer a fondo cada una de las dieciséis pistas de que consta el Grand Prix, lo que podrás hacer con la modalidad de práctica. Cuando te sientas lo suficientemente preparado, ya podrás disputar la vuelta de entrenamiento, tratando de batir los registros que hayan realizado tus competidores, para así alcanzar la «pole position».

Para extraer el máximo rendimiento a tu monoplaza, podrás elegir entre la transmisión automática o manual (según cuál sea tu habilidad como conductor), y es conveniente que sigas con atención las indicaciones que tu jefe de mecánicos te dará por radio. ¡Ah!, y no te dejes arrastrar por tus impulsos de adelantar continuamente, ya que en cada prueba se te marcará un límite de posición que no has de rebasar. Si lo haces, la carrera terminará sin que consigas ningún punto. Pero si por el contrario obtienes un buen resultado, tienes la opción de salvar la partida para continuar en ese mismo punto, lo que no deja de ser interesante.

Ahora que tienes ante ti todo un Ferrari y que conoces las reglas, ¿te atreves a luchar por el campeonato?

NINTENDO N.E.S







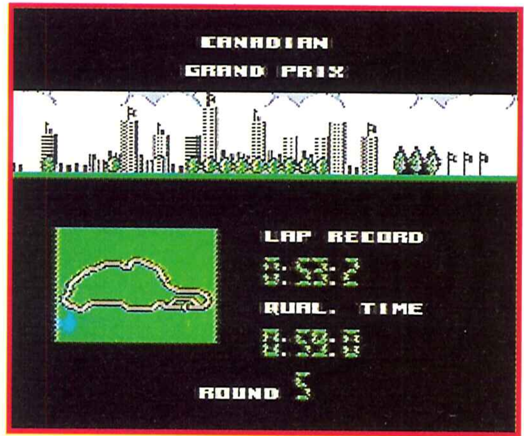




NINTENDO



Volar sobre el asfalto a los mandos de todo un Ferrari es un lujo que ahora está a tu alcance.



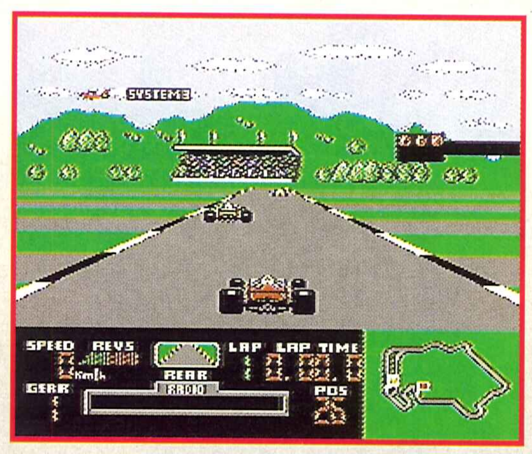
Ni bueno, ni malo, simplemente anticuado

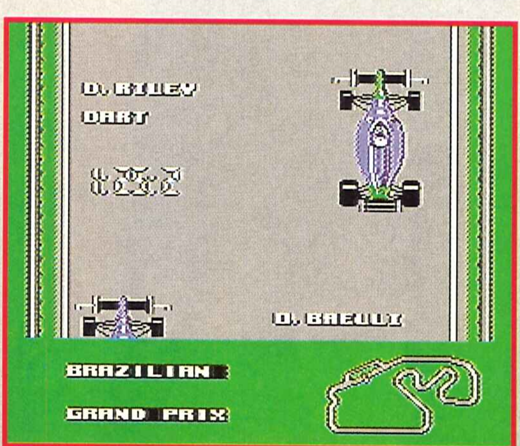
Nos encontramos ante un juego que, sin destacar por ninguno de sus aspectos técnicos, tampoco llega a ser de ésos que es mejor evitar. En él podemos gozar de varias opciones de juego, un sencillísimo control del vehículo (aunque optemos por el cambio de marchas manual), y de una amplia oferta de circuitos para probar nuestra habilidad al volante. Sólo hay una dificultad: realizar el tiempo necesario para clasificarse en la «pole position».

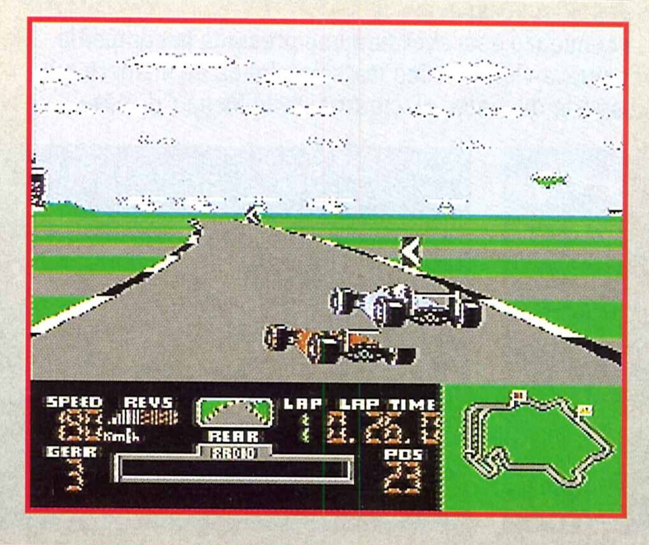
Ahora bien, al ver este cartucho nos da la sensación de haber retrocedido en el tiempo, ya que es igual que los que se realizaban hace dos años... si exceptuamos la interesantísima opción de poder ir salvando las partidas, claro.



Cruela de Vil







DEPORTIVO
ACCLAIM
System 3 Software

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 16 circuitos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos 68
Se encuentran pocas diferencias entre los gráficos exteriores de los dieciséis circuitos.

Música 66
Una estridente musiquilla os acompañará durante cada circuito, aunque siempre podéis suprimirla.

Sonido FX 64
Cada vez que derrapéis, un estridente ruidillo de fondo destrozará vuestros tímpanos.

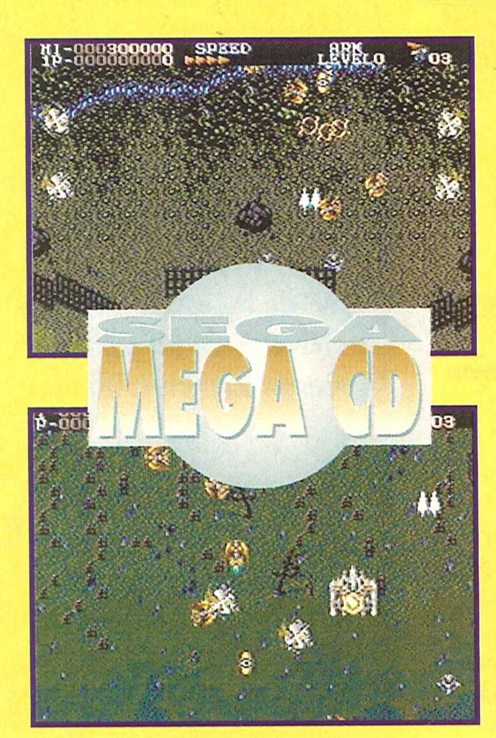
Jugabilidad 74
La conducción es demasiado fácil, y la única dificultad que presenta es alcanzar la «pole position».

Adicción 70
Siempre se ha dicho que la velocidad es una droga... aunque en este caso sea blanda.

Total 70
Un juego deportivo más, un tanto arcaico, pero con el que los adictos a este tipo de cartuchos podrán pasar buenos ratos.

Lo Mejor
- Sin lugar a dudas, la posibilidad de salvar las partidas.

Lo Peor
- Que el juego trae consigo un cierto "tufillo" a antiguo y desfasado.





¡LOS MARCIANOS NOS INVADEN!

Una extensa introducción nos alerta del nuevo peligro que amenaza al mundo. Seres procedentes de un planeta desconocido están maquinando un diabólico plan para adueñarse de la Tierra. La humanidad está en peligro de caer bajo el yugo de la opresión interestelar, y sólo queda una única esperanza: tres expertos guerreros ninja entrenados para matar sin compasión.

Se trata de dos valientes muchachos y una bella chica, que afrontarán el desafío que supone enfrentarse con todo un ejército de alienígenas acorazados, equipados con armas de lo más sofisticadas y nunca vistas a este lado de la galaxia. Para combatirlos y hacerlos regresar, totalmente humillados, a su planeta de origen, estos tres avezados luchadores cuentan con otros tantos robots. Controlándolos desde su interior, surcarán el cielo en busca de las fuerzas invasoras.

De esta manera tan poco original da comienzo esta aventura que presenta la compañía Compile. Sin embargo, se trata de una nueva visión de los matamarcianos de siempre que, por supuesto, no podían faltar en el soporte de moda, el extraordinario Mega Cd. Y ➤



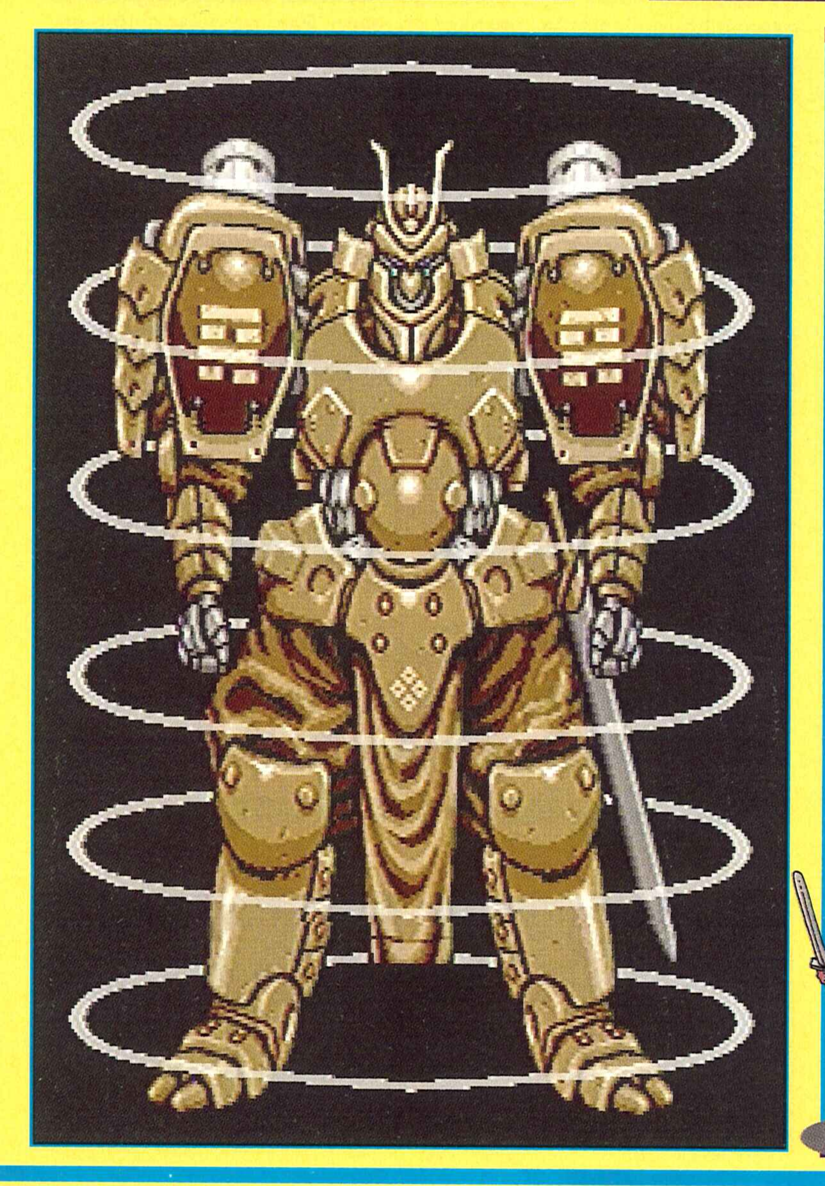












Rápida adicción

Como era de esperar, ya tenemos ante nosotros un matamarcianos para Mega CD. Y un matamarcianos que con toda seguridad dejará un buen sabor de boca en los aficionados.

Al igual que la mayoría de este tipo de programas, «Robo Aleste» destaca, sobre todo, por su adicción y jugabilidad. De esto hay para dar y tomar en un juego que divierte y que hará las delicias de los amantes del "shoot-em-up" en su más puro estilo. Al fin y al cabo, cuenta con todas las características que han elevado a los matamata hasta el puesto de privilegio que ocupan en el mundo de los videojuegos.

Cruela de Vil



Gráficos discretos al servicio de un sonido espectacular.

GRÁFICOS CD

Aunque el juego en sí alcanza un nivel gráfico más que aceptable, la verdad es que si queréis algo espectacular no lo vais a encontrar. Un scroll vertical muy suave y gráficos variados, pero nada más. Ni rotaciones, ni efecto de "zoom", ni nada de lo que se puede esperar de este soporte. Vamos, que igual lo podían haber presentado para Mega Drive, aunque eso no quita para que sea un buen matamarcianos.

SONIDO CD

¡Qué sorpresa! Una vez más, nos encontramos con que la banda sonora es el aspecto en que se ha conseguido un mayor esmero, y es de lo mejorcito que presenta el juego. Melodías llenas de acción, con excelentes arreglos y muy variadas, definen este programa que, además, cuenta con unos excelentes efectos de sonido. Dignos de un viaje intergaláctico.

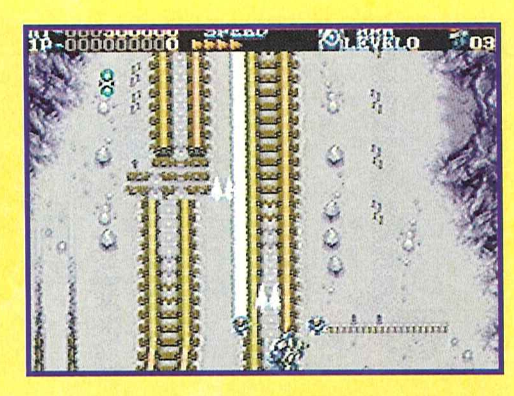
MEMORIA CD

Probablemente, la mayor cantidad de megas haya ido a parar a la larguísima presentación del juego y a la banda sonora. Por lo demás, cuenta con un elevado número de fases en las que se echa de menos una mayor dedicación a todos los aspectos gráficos, que siempre salen perdiendo en relación a la memoria que va a parar al apartado sonoro. Aún así, se ha conseguido un juego que, sin duda, divertirá.



LO MÁS NUEVO





Con esta perspectiva aérea, cualquier alienígena que esté tranquilamente paseando por la Tierra, puede convertirse en un blanco fácil. Lo demás, es decir, eliminarle, sólo dependerá de tu habilidad.



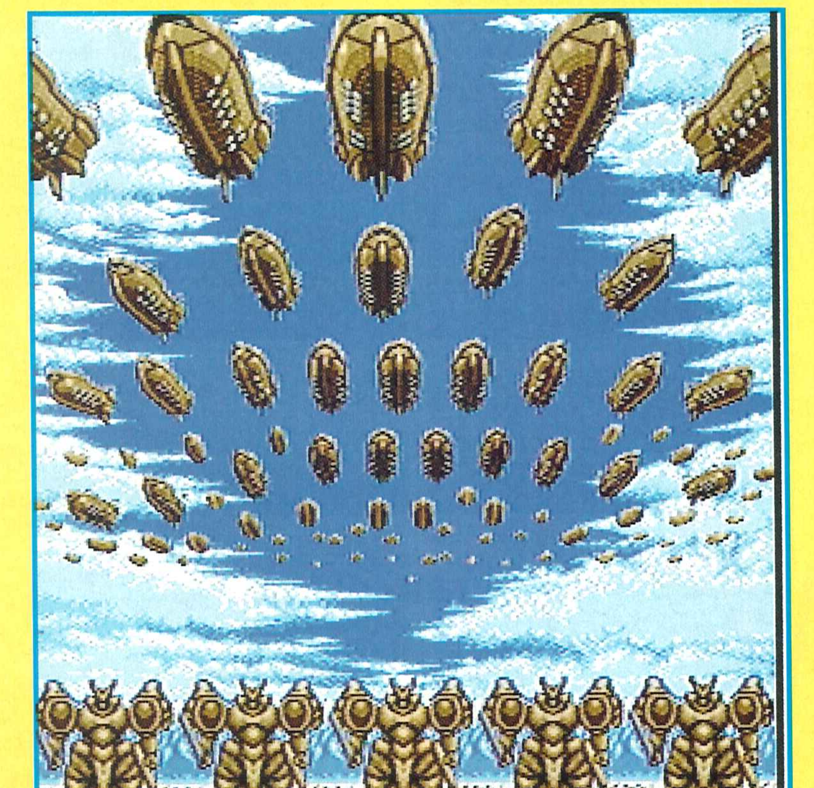




➤ hablamos de nueva visión, porque en esta ocasión no se trata de tomar los mandos de una sofisticada nave espacial para acabar con la amenaza extraterrestre, sino que el peso de la acción recae sobre gigantescos robots preparados para aniquilar, gracias al experto control de estos tres adiestrados guerreros ninja, a todo marciano que tenga la "feliz idea" de desembarcar en la Tierra.

Con estas bases, vuestro papel en el juego está bastante claro. Asumiréis los mandos de estos ingenios mecánicos y os adentraréis en un ágil shoot-em-up, que contiene un scroll vertical de verdadero vértigo. Además, utiliza la perspectiva aérea, ya que no todos los malos se desplazan por los aires, sino que algunos se pasean tranquilamente "bazoka" en mano. Para no dejar ni uno en pie, contaréis con las armas básicas de vuestro robot. Pero además, y si sois lo bastante rápidos, podréis coger los items que irán apareciendo y que os proporcionarán otras defensas, como bolas de fuego y shurikens (el arma característica de los ninja).

Todo ello en medio de una vorágine de enemigos mortales que, a través de un extenso número de fases, no cejarán en su empeño de acabar con vosotros. Por algo sois el único inconveniente que les separa del control absoluto de la Tierra.







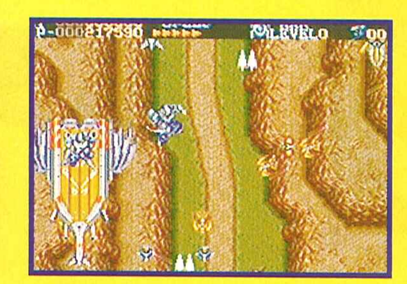
La máquina más moderna, el Mega Cd ,recibe con los brazos abiertos a uno de los géneros más clásicos del videojuego, los matamarcianos.



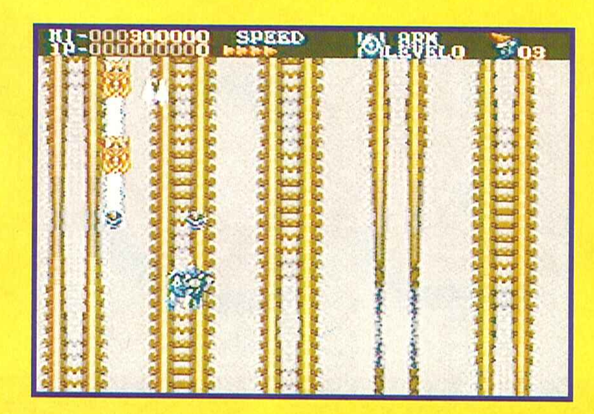




















En esta ocasión, no tendrás que pilotar complejas naves espaciales, sino situarte a los mandos de estos robots armados con los mayores adelantos técnicos. Toda una novedad

MEGA CD



SHOOT-EM-UP
COMPILE
Compile
Nº jugadores: 1
Vidas: 2
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 4
Nº Continuaciones: 0
Megas:

Gráficos — 84
Son del tamaño adecuado para tener un completo control sobre el juego. Destaca la variedad de decorados y enemigos.

Sonido — 88
Cada disparo o explosión está acompañado de su correspondiente efecto de sonido, manteniendo un elevado nivel.

Jugabilidad — 83
El manejo es muy sencillo, aunque las cosas se complican debido a la dificultad que presenta. En ocasiones resulta excesiva.

Adicción — 84
Cuatro niveles de dificultad, posibilidad de utilizar armas variadas y matar marcianos. No se puede evitar, crea adicción.

Total — 83
Un excelente "shoot-em-up" con el que pasaréis muy buenos ratos si no os importa perder en seguida alguna que otra vida.

Lo Mejor
- La variedad de escenarios y rivales.
- El hecho de controlar un robot y no la clásica nave espacial.
- La alucinante sensación de velocidad.

Lo Peor
- El altísimo nivel de dificultad que llega a alcanzar el juego.

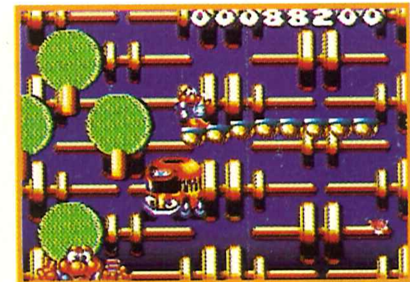
LO MÁS NUEVO

AL SERVICIO SECRETO DE LA DIVERSIÓN

ROBOCOD

SUPER NINTENDO







¡Preséntate inmediatamente en el cuartel general! Esta fue la tajante y urgente orden que recibió el agente secreto James Pond. Tal urgencia estaba motivada por una verdadera catástrofe: el malvado doctor Maybe había conseguido escaparse de la prisión de alta seguridad de Bubbleburgo, y estaba dispuesto a que todos los niños sufrieran tanto como él lo había hecho durante sus años de merecido encierro.

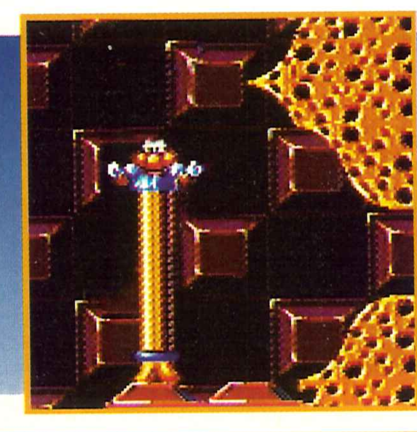
Para llevar a cabo sus planes, el doctor Maybe viajó hasta el Polo Norte con el fin de invadir el fantástico castillo de Papá Noel, en el que se almacenan todos los juguetes. No contento con esto, instaló unas bombas en el interior de lo que parecían inofensivos pingüinos de peluche, que harían explosión en 48 horas. Si nadie conseguía infiltrarse en su nueva fortaleza y derrotarle, los niños no volverían a ver un juguete en su vida...

Realmente, se trata de una misión para todo un pez-detective. Así que James Pond, a bordo de su avión supersónico particular, ha puesto rumbo a las heladas llanuras árticas, dispuesto a cumplir la tarea que le han encomendado. Pond sabe que su única posibilidad consiste en adentrarse en este mágico almacén de juguetes, localizar el escondite de Maybe y acabar con él. Pero para ello, nuestro detective deberá afrontar los peligros que le aguardan tras las nueve puertas que dan acceso al interior del castillo, y desactivar todos los explosivos de cada nivel para así continuar avanzando. Sencillo, ¿no?

Y para mayor dificultad, el malvado doctor no estará solo, ni mucho menos. Miles de secuaces, en muchos casos muñecos a los que ha dotado de vida propia, rondarán por el interior del castillo para que ningún visitante inoportuno moleste a su amo.

Únete a James Pond en esta alucinante misión. Él está dispuesto a buscar fases ocultas, atravesar todas las plataformas que hagan falta y enfrentarse a cualquiera que le entorpezca. Todo, con tal de demostrar que es el agente secreto más ingenioso de su tiempo.

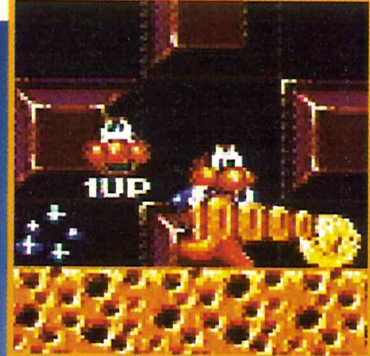


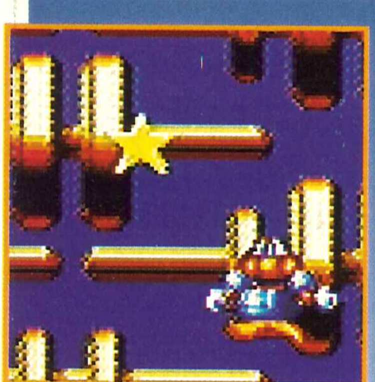
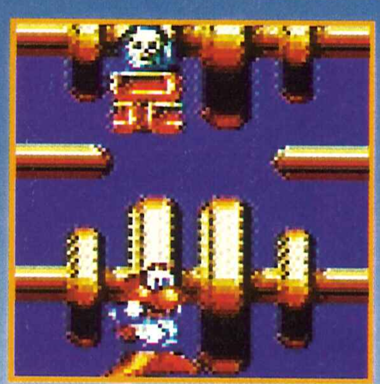


De acero puro

Para hacer frente a su peculiar misión, el agente Pond se ha olvidado por un momento de su innata elegancia y ha buscado lo práctico. Por ello, cuenta con un traje realizado en duro y resistente acero. Tan singular vestimenta se convierte en un sólido caparazón, cuando las circunstancias lo requieren, o bien sirve para que nuestro detective llegue a puntos que de otra manera serían inaccesibles.






Armas Secretas

Como todo agente que se precie, James Pond cuenta con una serie de armas secretas que están ocultas en pequeñas cajas sorpresa. Algunos items te conceden puntos (relojes, cerezas, sombreros...) pero los que más te interesan son los que te proporcionan ayuda.

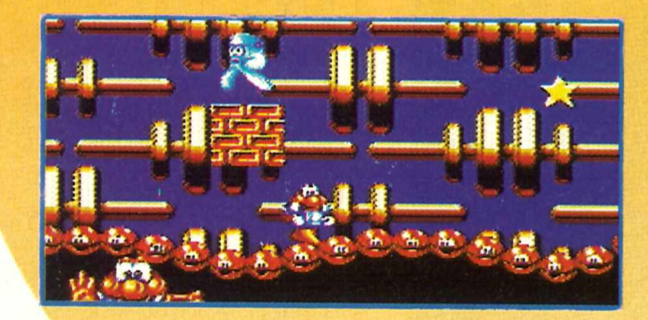
- Estrella amarilla: aumenta una unidad de tu energía.
- Estrella roja: te repone la energía al completo.
- Alas: Naturalmente, te proporcionan la facultad de volar.
- Paraguas: Servirán para frenarte en las grandes caídas.
- Vida: Te proporciona... pues eso, una vida más.
- Muerte: Ni se te ocurra cogerla, porque es una poción maligna que resta energía.

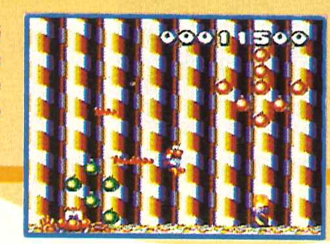


Tras su paso por diversas consolas, James Pond llega a la Super Nes con el propósito de que paséis un rato agradable.

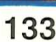




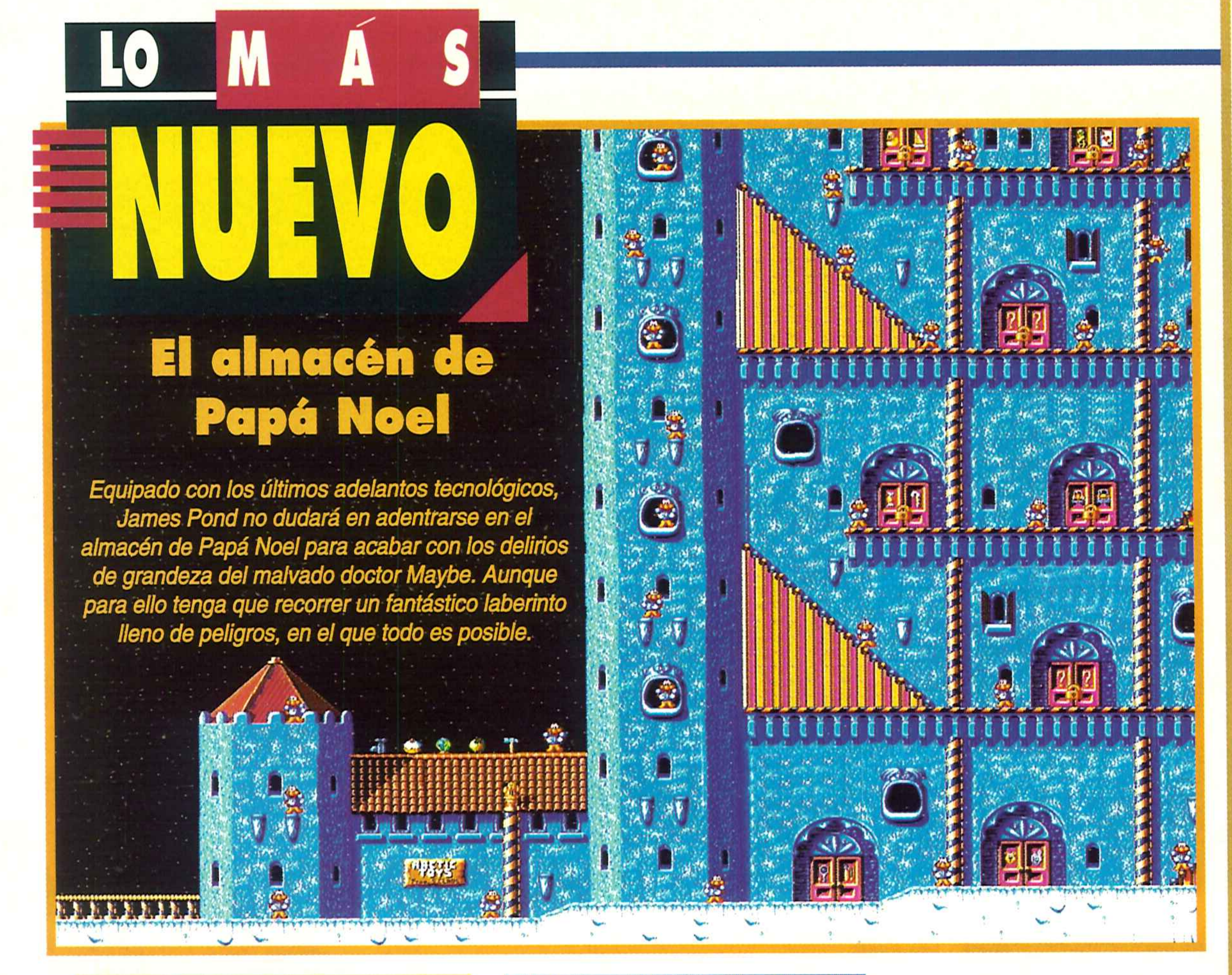





Nuestro pez-detective deberá investigar hasta los rincones más recónditos. En cualquier momento puede encontrarse con fases de bonus secretas y más sorpresas.



LO MÁS NUEVO



El almacén de Papá Noel

Equipado con los últimos adelantos tecnológicos, James Pond no dudará en adentrarse en el almacén de Papá Noel para acabar con los delirios de grandeza del malvado doctor Maybe. Aunque para ello tenga que recorrer un fantástico laberinto lleno de peligros, en el que todo es posible.

Este pescado no está fresco

En esta entrega de las aventuras de nuestro querido pez-detective, me he encontrado con un cartucho que ya cansa. Esta versión para Super Nintendo se limita a repetir lo que se vio en todas las anteriores, sin aportar absolutamente nada.

Con el elevado número de fases y niveles que posee, este juego se merecía una mayor variedad de decorados. Y además, éstos están tan sobrecargados que en muchas ocasiones no fui capaz de distinguir a Pond de ellos, lo que no beneficia para nada la jugabilidad.

En definitiva, un cartucho con el que pueden disfrutar los adictos a las plataformas, pero que a todas luces está desfasado.

Cruela de Vil





Vuestro detective favorito, el doctor Maybe, Papá Noel y una aventura en el Polo Norte forman un atractivo cóctel.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
OCEAN
Millennium

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 5
Megas: 8

Gráficos — 79
No brillan precisamente por su variedad y, además, están excesivamente sobrecargados.

Música — 76
La banda sonora es de los más normalita. Aunque eso sí, varía con cada nivel y eso es de agradecer.

Sonido FX — 75
Simples y poco variados. Al igual que sucedía con el apartado anterior, reina la mediocridad.

Jugabilidad — 82
En general es elevada, ya que los movimientos son muy sencillos y fáciles de ejecutar.



Adicción — 79
Estamos ante un cartucho que ya "huele", aunque los forofos de las plataformas se lo pasarán en grande.



Total — 79
Un cartucho que llega tarde a la Super Nintendo, sin presentar ninguna novedad respecto a las versiones anteriores del mismo juego.



Lo Mejor

- La elevada jugabilidad.
- El fácil control de James Pond.

Lo Peor

- El que no aporte nada nuevo y se haya quedado un tanto desfasado.

Tango®
Trademark registered
by adidas S.A.R.L. France
No IR 290 289

Official FIFA World Cup logo

MONDO HOT PLAY
MADE IN ITALY
gr. 420

SI LO MIRAS INTENSAMENTE... SENTIRAS VIBRAR LA AFICION!

Tango®
EL SUPERCAMPEON
OFFICIAL FIFA WORLD CUP DESIGN

Con Tango, cualquier lugar es un gran estadio, pídele el máximo, es un balón de primera. **Juega con "Tango" al fútbol de verdad!**

® Trade Mark registered by ADIDAS S.A.R.L. (France)



LOS SUPERBALONES

DISTRIBUIDOR PARA ESPAÑA: EUROJUGUETES, S.L.

SYNTIME



Aladdin

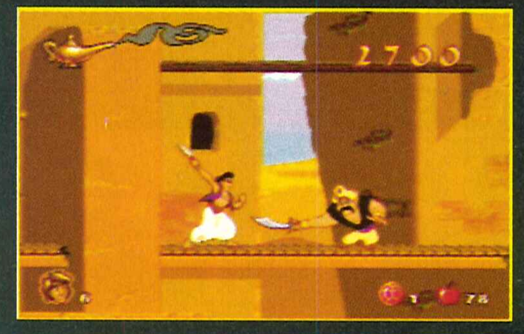
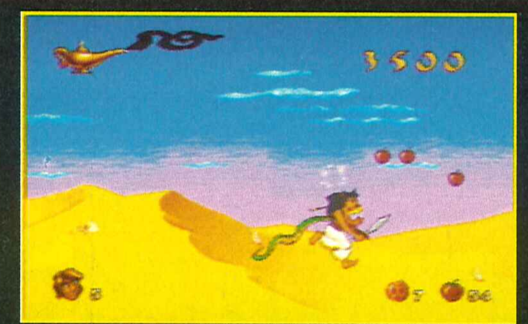
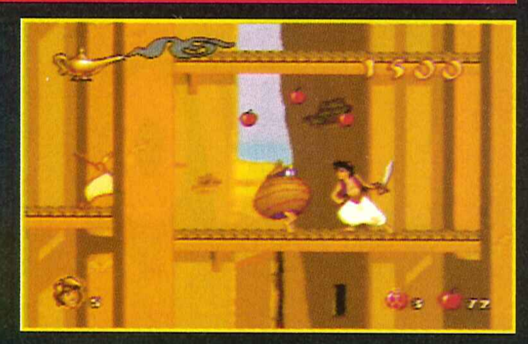
EL GENIO DE LA LÁMPARA

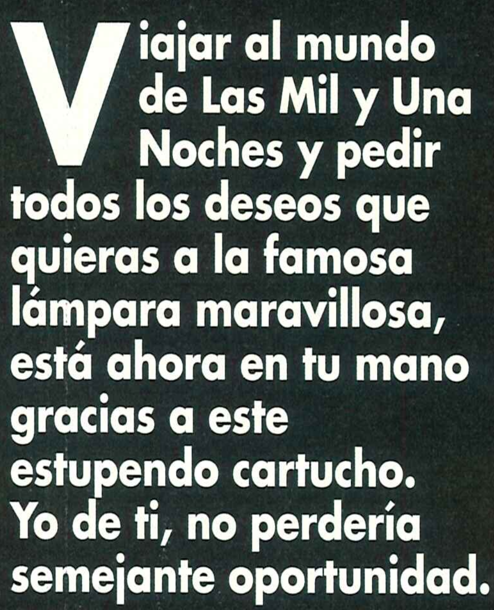
Aladdin es un clásico cuento de hadas con princesa, malvados, genios maravillosos y castillos encantados. Y su argumento es tan clásico como sus personajes. El bueno de Aladino tiene que rescatar a su amada princesa de las garras del cruel sultán ,que se ha llevado consigo, además, la lámpara maravillosa. Ocho fases`que van desde las mismas puertas de Bagdag hasta la entrada al infierno, componen la odisea que tendrá que vivir nuestro enamorado héroe.

En su camino no faltarán fakires, encantadores de serpientes, genios maléficos, moros con cimitarra y camellos escupidores. Pero los principales riesgos no serán los enemigos que rellenan todos los huecos del decorado. Los escenarios se las bastarán por sí solos para poner las cosas difíciles. La sucesión de fases te hará visitar los lugares más exóticos del antiguo oriente, y con ellos todos los peligros que este apasionante mundo encierra.

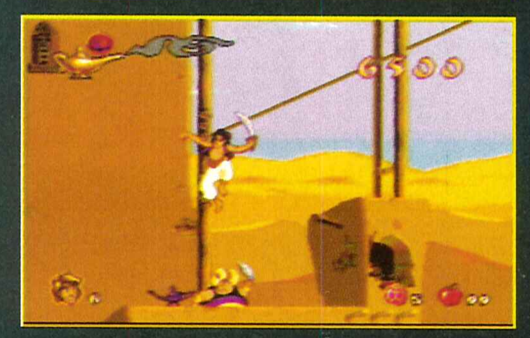
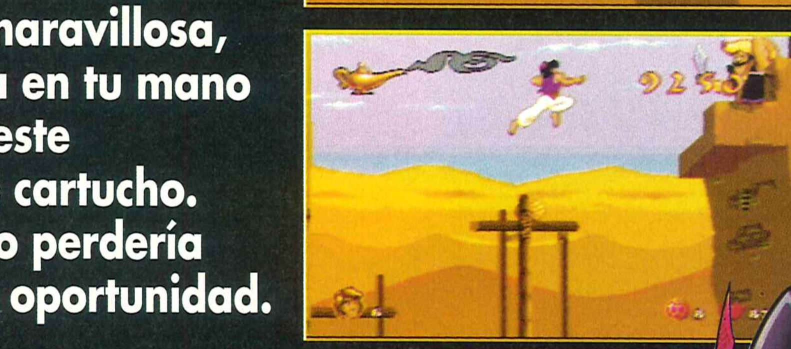
Viejas ciudades de adobe y sus polvorientas calles servirán de escenario a las primeras correrías de Aladino. Luego vendrán terribles desiertos, desoladas cavernas y una feroz carrera en las entrañas de un volcán (alfombra mágica incluida). Plataformas que aparecen y desaparecen, enormes pedruscos rodantes que te perseguirán sin darte tiempo a respirar, o explosiones de lava volcánica son algunos de los impresionantes obstáculos que el malvado sultán ha sembrado en el camino de nuestro héroe.

Sólo el valor de Aladino, y las ayuditas de algún que otro vendedor ambulante, servirán para rescatar a la princesa. Lo que es una verdadera lástima es que, mientras en los cuentos al final todos son felices y comen perdices, en este caso significará terminar uno de los mejores juegos que han salido nunca para Mega Drive.



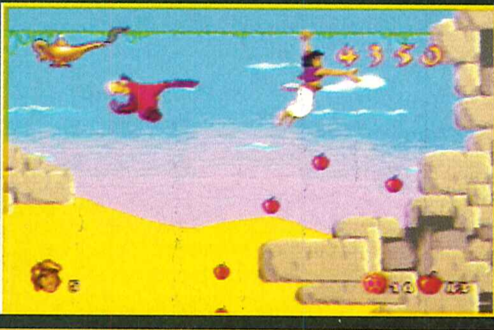
Viajar al mundo de Las Mil y Una Noches y pedir todos los deseos que quieras a la famosa lámpara maravillosa, está ahora en tu mano gracias a este estupendo cartucho. Yo de ti, no perdería semejante oportunidad.

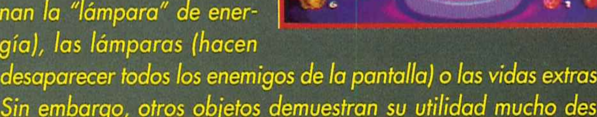



La genial animación de todos los personajes de este cartucho os llevará de la mano a través de los más originales y coloristas decorados. Hasta el último detalle ha sido cuidado de tal manera que te será imposible librarte de su magia. Estarás atrapado en un cuento de las Mil y Una Noches.



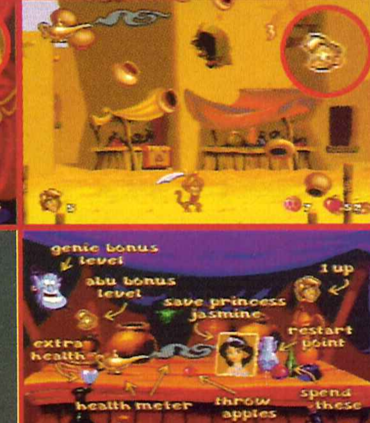
Objetos Imprescindibles



El juego está plagado de items de diferentes utilidades. Algunos muestran su valía en el mismo momento de recogerlos. Este es el caso de los corazones (rellenan la "lámpara" de energía), las lámparas (hacen desaparecer todos los enemigos de la pantalla) o las vidas extras. Sin embargo, otros objetos demuestran su utilidad mucho después. Por ejemplo, cuanto mayor número de genios recojáis por el camino, mayores serán vuestras posibilidades de jugar en la ruleta. Si atrapáis la cara de Abdul, pasaréis a la fase de bonus, y cuantos más rubíes tengáis, más cosas podréis comprarle al tendero. No dejéis de abalanzaros sobre todo lo que veáis, y os llevaréis más de una sorpresa.

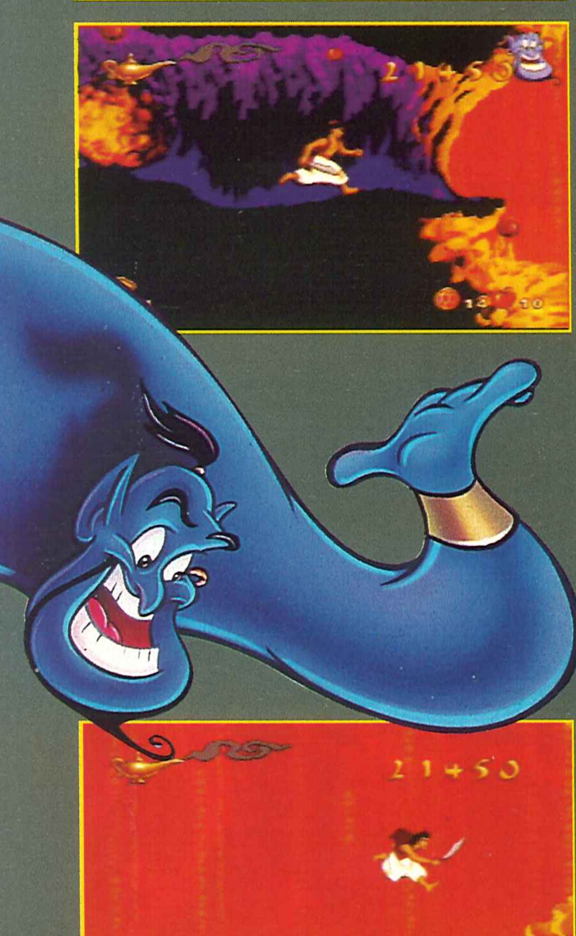
















Virgin ha sabido recoger toda la magia de Disney, para realizar uno de los mejores cartuchos que existen para la Mega Drive.









En las cuevas de Jaffar, Aladdin se enfrentará a los genios malignos del Sultán. Sus formas y poderes son tantos que nuestro héroe tendrá que aprovechar al máximo todas sus habilidades, ¡incluida la de volar!











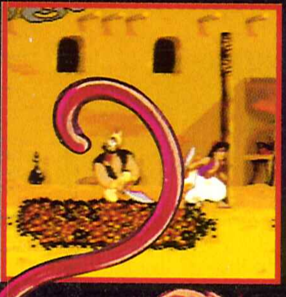


Con "H" de Humor



No contentos con haber dotado al cartucho de una increíble animación y unos formidables gráficos, los programadores de Virgin y Disney se han regodeado con unas notas de humor un tanto satíricas. Como muestra, observad la señal de stop en pleno desierto, los servicios de señoras, caballero y genios, la cara del camello o la estupidez del guardia que cae dentro de la trampa que nos preparaba. Hay muchos más, no te los pierdas.













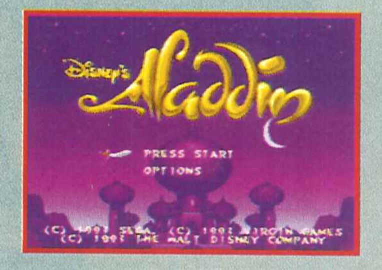
Simplemente genial

***P**reparaos para imaginar un cartucho con todo el color, el sonido y el movimiento de una película de dibujos animados. Soñad con un programa que sea capaz de teneros pegado a la consola hasta altas horas de la noche a base de espectacularidad, humor y mágica diversión. Pensad en un cuento de las Mil y Una Noches que toma vida en vuestra Mega Drive y...*

Ya podéis dejar de imaginar para abrir bien los ojos y ponerlos redondos de admiración. El increíble «Aladino» ha llegado desde las lejanas y sorprendentes tierras de Persia para dejaros totalmente boquiabiertos, gracias a las mágicas propiedades de la factoría Disney.

Teniente Ripley

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
VIRGIN/DISNEY S.G.
Virgin/Disney S.

Nº jugadores: 1
Vidas: 3 ó 5
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1 ó 2
Megas: 16

Gráficos — 95
Es el juego mejor animado. Los sprites son grandes y nítidos, los decorados precisos y el scroll suave.

Música — 92
Preciosas melodías de perfecta ejecución arropan magistralmente los cambios de tono del programa.

Sonido FX — 92
El chocar de las espadas, las burlas de los guardias, la caída de una piedra... Numerosos y perfectos.

Jugabilidad — 94
La acción no te dejará respirar un momento, y no tardarás ni dos segundos en hacerte con él.

Adicción — 95
Sus larguísimas fases y su ajustada dificultad te permitirán avanzar, para ir complicándose lentamente.

Total — 94
Un juego de extraordinaria calidad. Su animación rivaliza con el Prince of Persia y su jugabilidad con el mismísimo Sonic. Genial.

Lo Mejor

- La animación del personaje es, literalmente, de película.
- La ironía y el humor.
- Sus preciosas y variadas fases.

Lo Peor

- Que no lo puedas tener ahora mismo en tus manos.

LO MÁS NUEVO

LOS RAQUETAZOS MÁS DIVERTIDOS

DAVIS CUP

World Tour

El tenis vuelve a ser protagonista, gracias a un cartucho que debe su nombre al torneo de naciones más prestigioso, la Davis Cup. 32 jugadores (físicamente idénticos a excepción de las camisetas, y muy parecidos al batería de Barón Rojo por su look de calvicie y melena) tomarán parte en cuatro modalidades distintas de competición: Exhibición, Torneo, Copa Davis y Temporada.

La Exhibición, como su propio nombre indica, consiste en un solo partido, ya sea individual o de dobles. En el Torneo, iniciarás la competición en 1/16 de final, avanzando conforme vayas ganando partidos. Si pierdes, quedarás eliminado y saldrás directamente al panel de opciones. La Copa Davis está compuesta de 16 países (uno de los cuales es España), y cada eliminatoria consta de cuatro partidos individuales y uno de dobles.

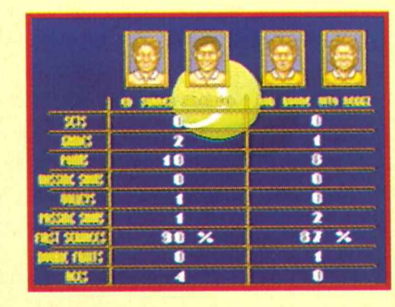
En cuanto a la Temporada, consiste en un recorrido por distintos torneos de todo el mundo, pudiendo participar tanto en competiciones individuales como de dobles. Y para que la campaña sea lo más completa posible y no tengas un momento de descanso, a lo largo del año deberás jugar también partidos de Copa Davis.

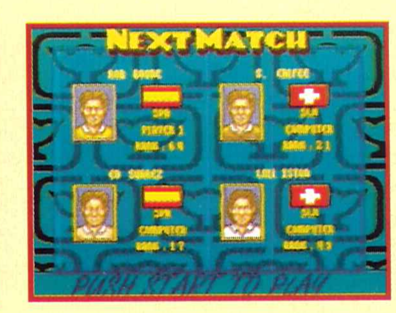
SEGA MEGA DRIVE

Aunque todo ello lo deberás pagar de tu propio bolsillo, claro. Inicialmente, cuentas con 20.000 dólares para realizar los desplazamientos y las cuotas de inscripción, y la única manera de conseguir más dinero es alcanzando los puestos de honor de un torneo, por lo que recibirás un premio en metálico. Si llega el momento en que no tengas dólares para continuar participando, habrá acabado tu recorrido por las pistas de todo el mundo.

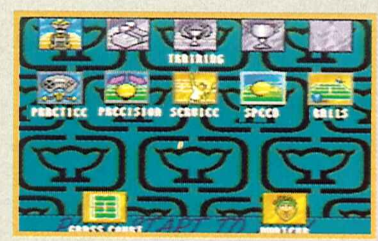
Gritos de los jugadores a la hora de golpear la pelota, espectaculares golpes tirándose al suelo, la posibilidad de protestar una bola dudosa, de ver repetida una buena jugada, de revisar las estadísticas en cualquier momento del partido... Todo ello hará que puedas vivir el mundo del tenis con el máximo realismo, y que el sueño de convertirte en un Sergi Bruguera o en un Jim Courier ya no esté tan lejano.







PARA GANAR HAY QUE ENTRENAR







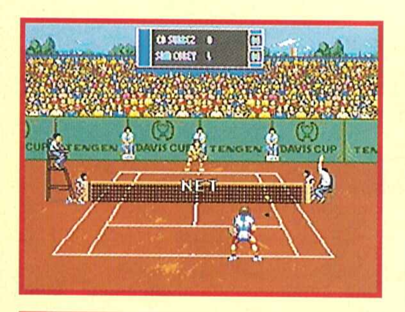


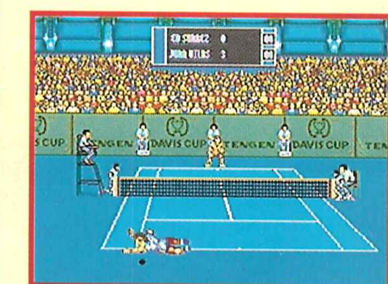
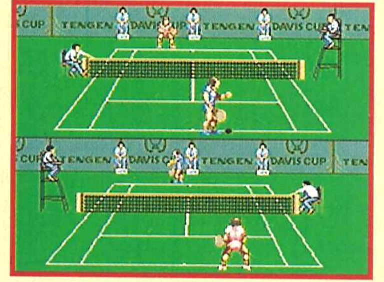
Si quieres que a la hora de la verdad no haya rival que se te resista, habrás de "machacarte" en los entrenamientos. Para ello, cuentas con diversas opciones:

- Precisión y Saque: una gran flecha azul te indica el punto en que debes colocar la bola, y otra roja, que aparece sobre el pad de control, te dice a qué botones darle.

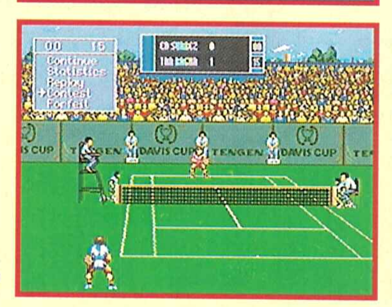
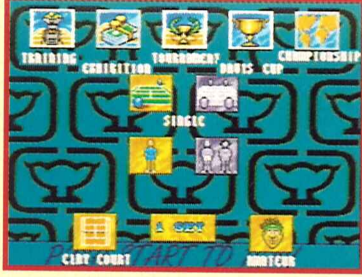
-Velocidad: en ella la máquina te irá lanzando bolas continuamente, para poner a prueba tus reflejos.

- Peloteo: la forma más sencilla de aprender. Puedes realizarlo contra la computadora o frente a otro jugador.



Vive en tu Mega Drive los éxitos y sudores de un tenista profesional.



Temporada completa, juego completo

Un cartucho deportivo con animaciones de arcade, así es este estupendo juego de Tengen. Las imágenes, tanto de las cuatro pistas como de los jueces, tienen una definición estupenda; las digitalizaciones de los sonidos mantienen este elevado nivel; y cuenta con mil y una opciones distintas, a cuál más acertada. Si a ello se le une la posibilidad de realizar una temporada tenística entera, eliminatorias de Copa Davis incluidas, el resultado es que «Davis Cup World Tour» es un programa muy completo. Lástima que los jugadores sean todos iguales...

Boke

MEGA DRIVE

DAVIS CUP WORLD TOUR

(c) 1993 LORICIEL SA™ & (c) ™ ITF LICENSING Ltd. ™ & (c) LICENSED TO TENGEN Inc.

DEPORTIVO
TENGEN
Loricel

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Competición
Niveles de Dificultad: 3
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 85
Tanto la definición de las distintas superficies como la animación de los jugadores es excelente.

Música — 75
Aparece sólo de vez en cuando y, desde luego, no es como para grabarla.

Sonido FX — 83
Aquí sí se han lucido, pues las digitalizaciones de los gritos de tenistas y jueces son muy buenas.

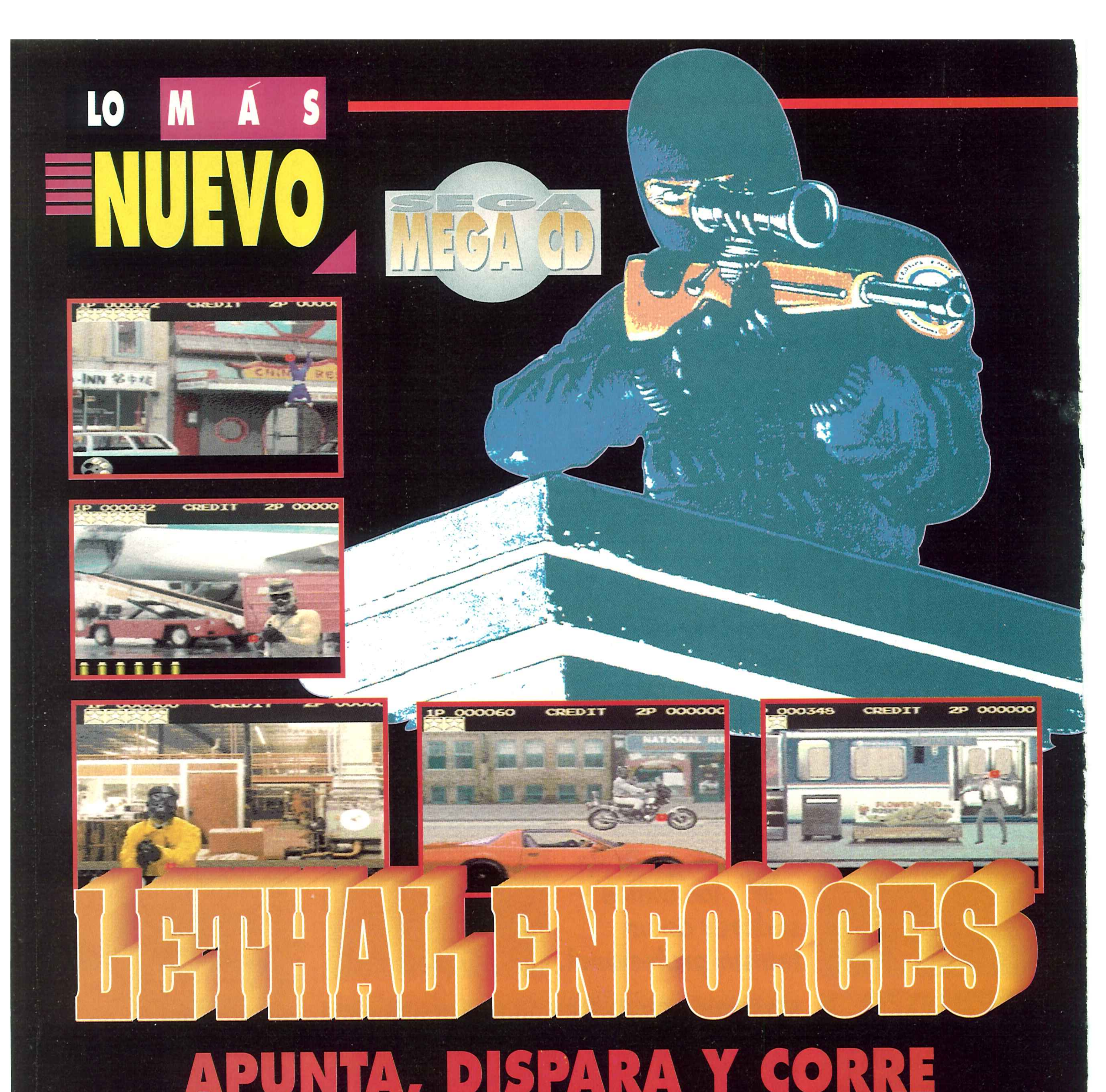
Jugabilidad — 80
Aunque los entrenamientos son perfectos, pasarán muchas horas hasta que logres ganar un partido.

Adicción — 82
Con todo lo anteriormente mencionado, tiene una garantía de seis meses como mínimo.

Total — 84
El mejor juego de tenis para Mega Drive. Si acaso, con una dificultad un punto por encima de la que consideramos perfecta.

Lo Mejor
- Los entrenamientos, con todas sus variadas opciones.
- Las excelentes animaciones de los jugadores.

Lo Peor
- La excesiva dificultad.
- El peinado de los tenistas. Esa calva con melena saliendo del cogote está más pasada que un yogur del 84.



LETHAL ENFORCES

APUNTA, DISPARA Y CORRE

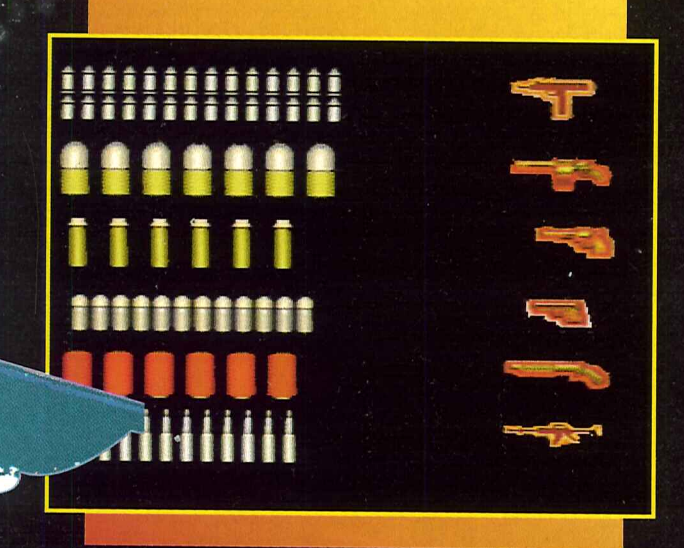
Hace aproximadamente ocho años, un espectacular juego hizo furor en los salones recreativos. Su nombre: «Operation Wolf» (os suena, ¿verdad?). Se trataba de una máquina con ametralladora incorporada, cuyo objetivo consistía en fulminar a todo un ejército enemigo, para rescatar a un grupo de paisanos. Un par de años más tarde, Taito tuvo la genial idea de convertirlo para Turbo Grafx .

Pues bien, para el estreno del Mega CD en España, tenemos la suerte de disponer de un programa muy similar: «Lethal Enforces». El uniforme militar ha sido sustituido por el azul de policía, y los escenarios urbanos han reemplazado al campo de batalla. Pero el objetivo final es el mismo: cargarse a los malos de turno, es decir, a un grupo de terroristas que tienen atemorizada a toda la ciudad.

Su desarrollo os llevará a visitar oscuras calles, fábricas derruidas, estaciones de metro, aeropuertos, etc. Detrás de cada sombra, puede aparecer un indeseable con la “sana” intención de acabar con vosotros. En cualquier caso, no es aconsejable disparar a todo lo que se mueve, pues vuestro expediente quedará manchado si abatís a algún inocente transeúnte, y os será difícil conseguir el ascenso y... pasar de fase. Además, el inspector de policía es tan riguroso, que al final de cada área os mostrará un ►

Todo un arsenal

A lo largo del recorrido, el Departamento de Policía se encargará del apoyo logístico en forma de armamento. Como veis, hay seis tipos diferentes de armas, cada una con su correspondiente número de municiones y su tamaño de calibre. Para haceros con ellas, sólo tenéis que disparar al icono cuando aparezca en la pantalla. Eso sí, en cuanto os alcance un disparo, perderéis el "juguetito" y volverá vuestro entrañable y querido colt 38 de 6 disparos.

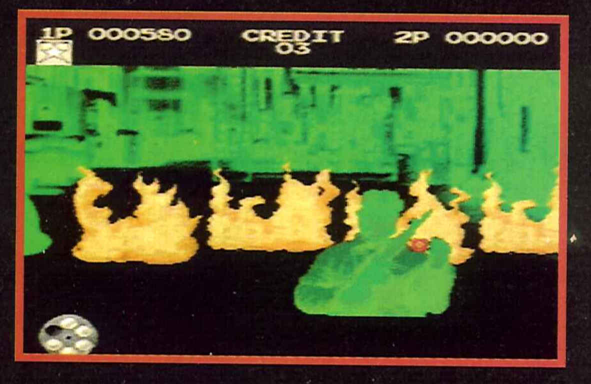














Al fin podrás ser un gran policía... ¡con tu propia pistola!





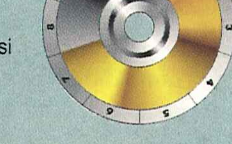




Un nuevo y discutible intento de digitalización gráfica.

GRÁFICOS CD

La digitalización gráfica parece estar a la orden del día en el estreno del Mega CD. La intención es muy loable, pero existe un pequeño problema. La paleta de colores en pantalla de la Mega Drive (64) no permite grandes alardes. Consecuencia: los primeros planos de los personajes son bastante notables, pero los fondos y decorados quedan algo perdidos. A ver si la próxima vez afinan más.



SONIDO CD

En este apartado, sin embargo, sí que se ha conseguido un buen trabajo. El sonido de los disparos no desmerece en nada a los "balazos" de cualquier película y las voces han sido perfectamente digitalizadas. Por otro lado, todas las melodías son realmente interesantes y muy apropiadas para el desarrollo argumental del juego. Os aconsejo que utilicéis auriculares.

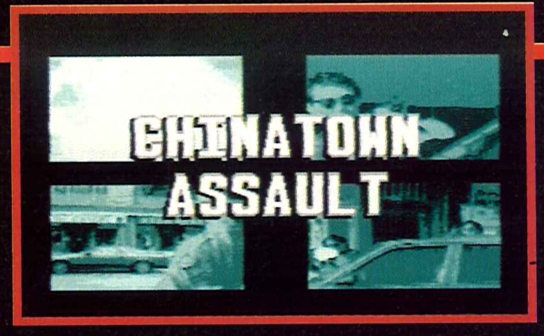


MEMORIA CD

En primer lugar, hay que destacar que la presentación del juego brilla por su ausencia. Además, no se puede decir que el juego sea excesivamente largo, aunque los niveles de dificultad aumenten la adicción. De todos modos, una vez más el aspecto gráfico queda claramente superado por la calidad sonora. Una asignatura pendiente, que deberá aprobarse por el bien de este nuevo soporte.







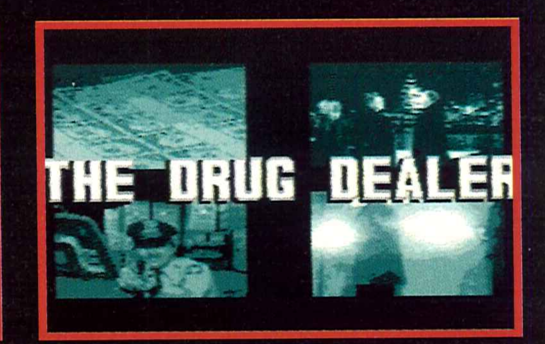
completo dossier con los disparos efectuados y los blancos conseguidos. Así que aunque dispongáis de munición infinita, será preferible que eliminéis a los individuos de un solo balazo.

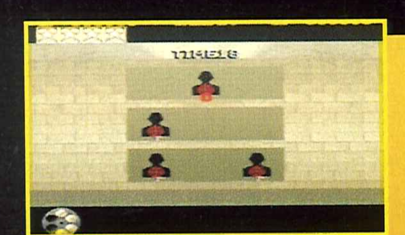
Claro, que ante tal repertorio de maleantes, no podréis dar a basto con el modesto "colt 38" de 6 disparos. Por ello, el Departamento de Policía se ha encargado de suministraros todo tipo de armas, desde una recortada capaz de atravesar cualquier material, hasta una ametralladora que no dejará bicho viviente en la pantalla. Un consejo: guardad l as armas de elevado calibre para los enfrentamientos con los enemigos finales.

Pero la gran sorpresa de este juego es que podréis adquirirlo con pistola incorporada. De esta forma, en vuestra mano queda escoger entre el pad o el revólver para cumplir con vuestro deber. O incluso con ambos objetos, pues si encontráis un compañero fiable, podréis tratar de solucionar el tinglado entre los dos. Cualquier cosa con tal de restablecer la calma en la ciudad.













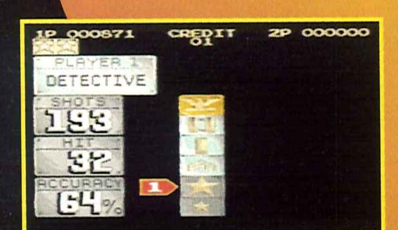


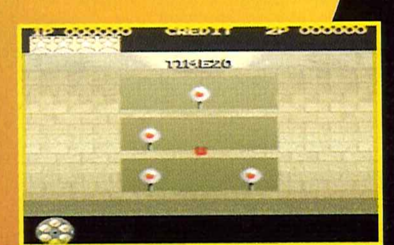
Practica tu puntería

En dos momentos determinados del juego, tendréis la posibilidad de practicar en el salón de tiro. Allí, en un tiempo límite, deberéis abatir el mayor número posible de dianas. Y esmeraros, porque una buena puntuación os servirá para lograr el deseado ascenso.



La acción se desarrolla en los escenarios típicos de las películas policiacas. La implacable persecución de la injusticia os conducirá por sótanos cochambrosos, almacenes abandonados y otros "agradables" lugares.





Al finalizar cada misión, sufriréis un exhaustivo estudio de vuestro comportamiento. Se tendrán en cuenta los disparos realizados, los aciertos, y las víctimas inocentes.











Dentro de la primera pantalla de opciones, existe la posibilidad de practicar vuestra puntería en la "sala de entrenamientos". El método es bien sencillo. Tomad vuestro revólver, apuntad al centro de la diana, y realizad varios disparos. La marca de los balazos irá apareciendo en la diana en forma de una pequeña mancha roja. Cuando acertéis varias veces en el centro, tened la total seguridad de que la pistola está perfectamente ajustada.









El noble arte del disparo

Konami se ha atrevido a realizar un "shooter" para el flamante Mega CD. Pero lo importante es que ha tenido la genial idea de incluir la pistola en el pack de venta del juego, y os aseguro que la diversión se dispara al utilizar este objeto en vez del pad.

En este caso, se ha optado por presentar imágenes digitalizadas en todo el juego, con las ventajas e inconvenientes que esto conlleva. Ventajas, porque se consigue un mayor realismo. Inconvenientes, porque se hace más palpable la ausencia de colorido. De todos modos, la brutal diversión de este compacto no sufre por estos detalles.

Lolocop





MEGA CD



DISPARO
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 4

Gráficos — 83
Un grandioso repertorio de digitalizaciones que sufren las consecuencias del escaso colorido.

Sonido — 92
El sonido de los disparos y del cargador parece sacado de una película de acción. Parecerá que realmente eres tú quien disparas.

Jugabilidad — 91
Sencillo, pero divertido; real, pero no excesivamente difícil. En fin, una auténtica gozada.

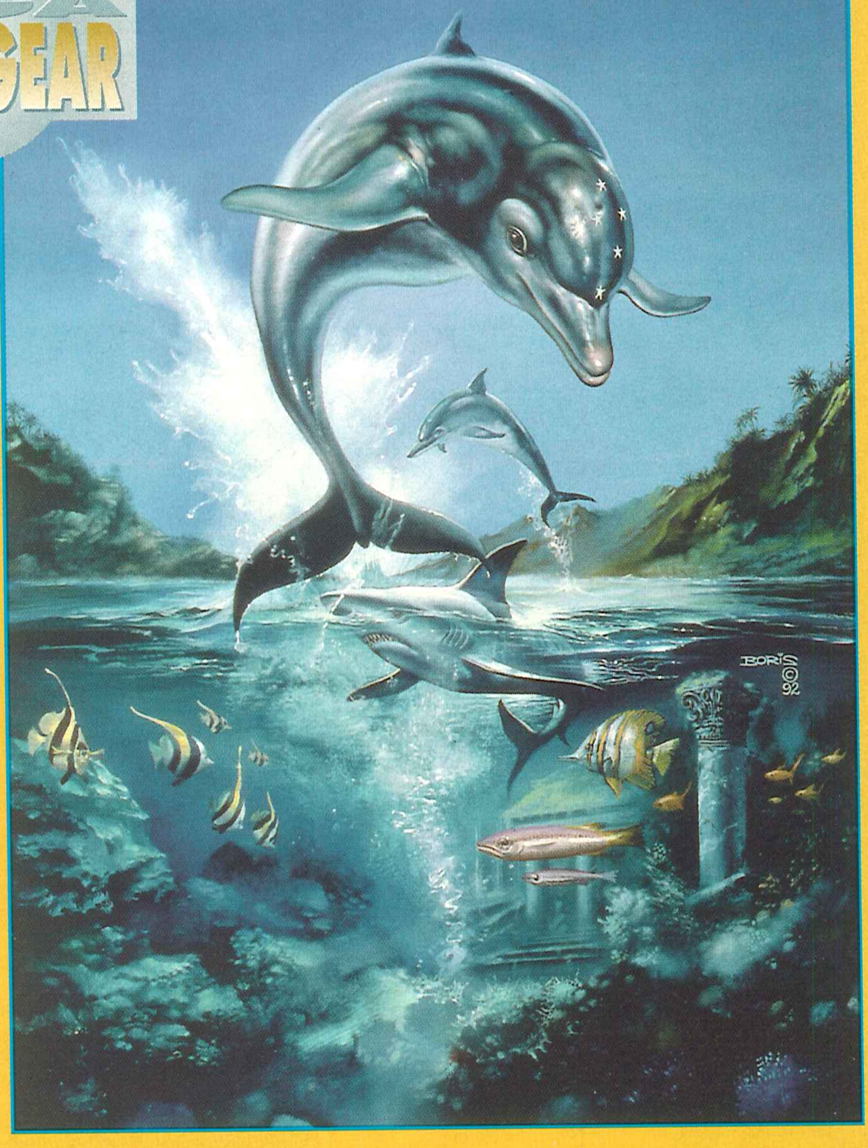
Adicción — 88
Tres niveles de dificultad, dos jugadores y la posibilidad de situarte a diferentes distancias.

Total — 87
Tan solo os digo que este juego ha causado estragos en nuestra redacción. Y creo que ese dato es suficientemente indicativo.

Lo Mejor
- El excelente sonido.
- La genial idea de incluir una pistola con el juego.

Lo Peor
- Esas digitalizaciones...

SEGA GAME GEAR



¿Os acordáis de Flipper? Bueno, seguramente los más pequeños no lo recordéis, pero se trataba de un delfín televisivo que nos hizo pasar muy buenos ratos. Pues bien, su sucesor, Ecco, ya se encuentra saltando por las consolas de medio planeta. El pobrecillo aún no ha encontrado a su familia, por lo que sigue buscándola a través de los cinco mares, haciendo frente a enemigos tales como pulpos gigantes, arañas marinas, medusas o peces erizo con dudosas intenciones.

En su aventura, contará con su excepcional canto (que podrás oír pulsando el botón de Start). Con él podrá hablar con otros animales marinos, especialmente delfines, conchas, orcas y, cómo no, la gran ballena azul. También le servirá para hacer funcionar la Ecch† olocation, el mapa orientativo que aparece cuando canta al mar, y, por supuesto, para ahuyentar a ciertos enemigos indeseables.

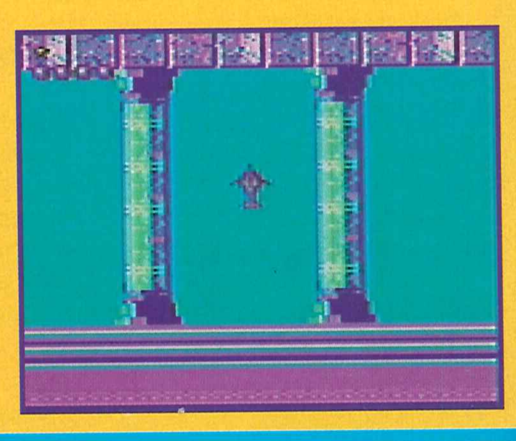
A pesar de su disminución de tamaño, este gracioso delfín no ha perdido otra de sus cualidades características: la inteligencia. Gracias a ella y a la que tú le aportes, utilizará piedras y otros objetos como herramientas que le permitan entrar en caminos inaccesibles.

Ecco continúa brillando en el mundillo consolero como las cinco estrellas que aparecen en su frente. Un delfín diferente a los demás para un juego diferente, con el que ahora podéis disfrutar en la portátil de Sega.

EL OCÉANO EN TUS MANOS

ECCO THE DOLPHIN





Los gráficos han sido cuidados al máximo en este cartucho, y reflejan a la perfección cómo es la inmensidad de los mares. Un verdadero espectáculo digno de contemplarse.

Ecco sigue saltando muy alto

Después de disfrutar con la excelente versión de este juego aparecida para Mega CD, «Ecco The Dolphin» en Game Gear sabe a poco, pero es que la capacidad de memoria de ambas consolas es muy diferente. Aun así, el nivel gráfico sigue manteniéndose alto, al igual que los movimientos de nuestro protagonista marino.

En cualquier caso, la cualidad que no ha variado un ápice es la originalidad y el realismo a la hora de reflejar el comportamiento de un delfín en libertad. La manera de defenderse, golpeando con su hocico a los enemigos, o la de alimentarse, a base de pececillos, hacen que este programa tenga una calidad innata, sea cual sea la consola en que aparezca.

Boke





GAME GEAR



AVENTURA
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 17
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 82
Teniendo en cuenta la capacidad de memoria de la G.G., su definición es bastante correcta.

Música — 80
Se escucha durante todo el juego, y combina perfectamente con el desarrollo del mismo.

Sonido FX — 77
Los efectos no tienen el nivel de la música, pues son demasiado agudos y, a veces, hasta estridentes.

Jugabilidad — 76
Resulta más difícil de manejar que sus predecesores, y las fases son igual de complicadas.

Adicción — 79
La originalidad del juego continúa vigente, y seguro que te llamará la atención durante bastante tiempo.

Total — 78
Una buena conversión de un juego bastante bien hecho, con los límites lógicos que conlleva la consola portátil.

Lo Mejor
- Que podamos disfrutar de Ecco en cualquier parte.
- Los escenarios marinos siguen siendo buenísimos.

Lo Peor
- Algún que otro ítem que aparece por ahí perdido.
- Esa dichosa dificultad...

UN DINOSAURIO SOBRE RUEDAS

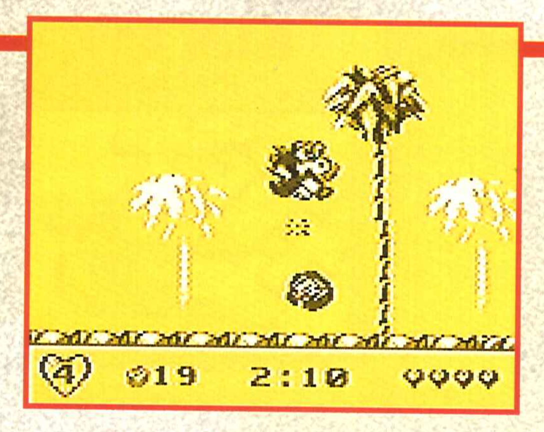


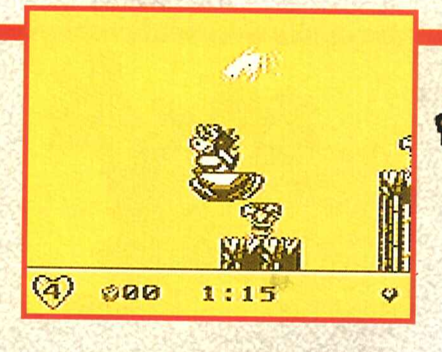
BABY T-REX

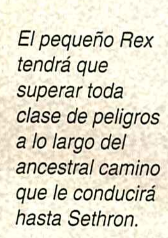
El siniestro mago Sethron, aprendiz de científico loco, llevaba todo el día buscando desesperadamente una criatura para continuar sus extraños experimentos de laboratorio. Cuando de repente, desde las alturas, descubrió unas pacíficas crías de dinosaurio. "¡Esta es la oportunidad de conseguir carne fresca para mi investigación!", pensó malévolamente Sethron. Y descendiendo rápidamente a lomos de su velociraptor mecánico, atrapó a la pequeña Rexette ante el estupor de su acompañante Baby T-Rex.

Hundido en la miseria por la pérdida de su joven compañera de juegos, Rex acudió al único bicho que le podía ayudar, el Tiranosaurus más anciano y sabio del poblado. Éste, en un estado de trance, comunicó al joven las malas nuevas. El castillo de Sethron era una fortaleza prácticamente inexpugnable, guardada por todo tipo de extrañas criaturas que habían surgido de los diabólicos experimentos del mago. Sólo existía una manera de llegar hasta allí: un antiguo camino abandonado que arrancaba en la jungla para, tras atravesar cavernas y mazmorras, desembocar en la oscura torre donde Sethron imponía su reino del terror. Así, con el único deseo de rescatar a la joven Rexette, Rex hizo de tripas corazón y se decidió a comenzar una aventura por este siniestro mundo dominado por las fuerzas del mal.

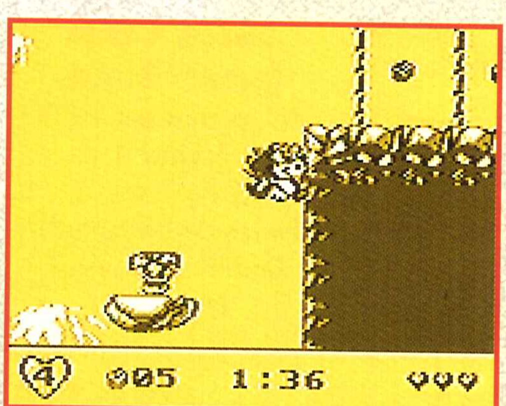
En él, para defenderse de las criaturas que le acechen, deberá recoger los objetos que encuentre a su paso. De esta manera, cocos y pequeñas piedras se convertirán en peligrosas armas, al igual que el monopatín en que irá montado (Rex es todo un experto en esta materia). Además, este joven predador utilizará innumerables objetos para alcanzar sus fines: plantas que le permiten rebotar y así salvar grandes alturas, estrellas especiales que le restauran toda su energía o mágicas piezas prehistóricas que le dan otra oportunidad de enfrentarse al diabólico Sethron. ➤

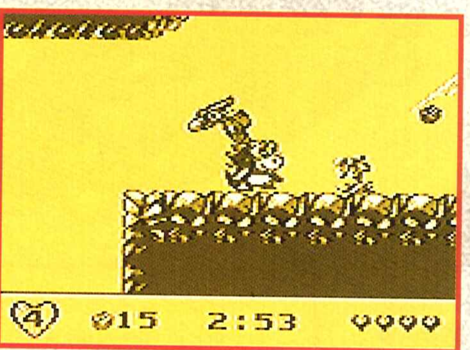




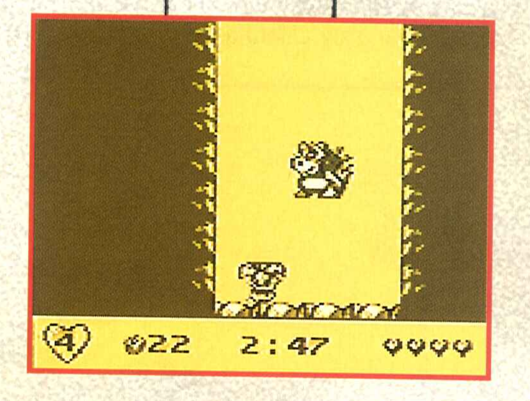


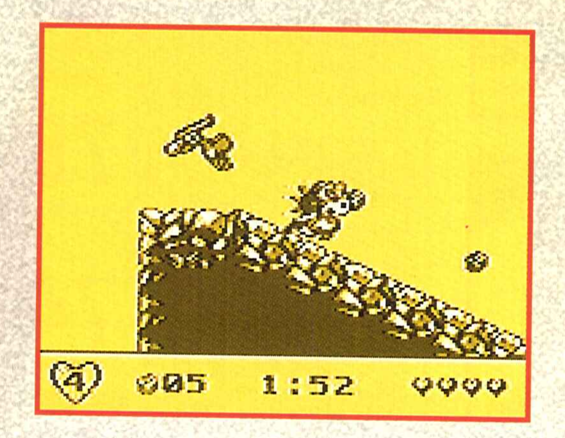
El pequeño Rex tendrá que superar toda clase de peligros a lo largo del ancestral camino que le conducirá hasta Sethron.

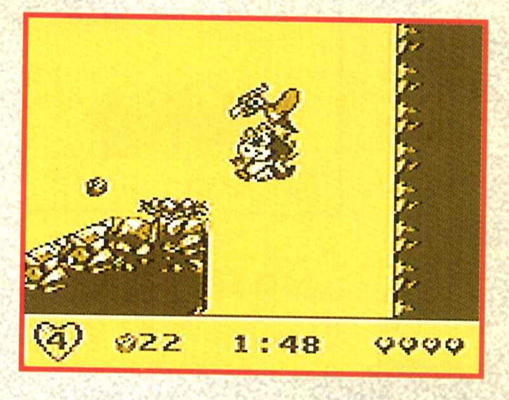


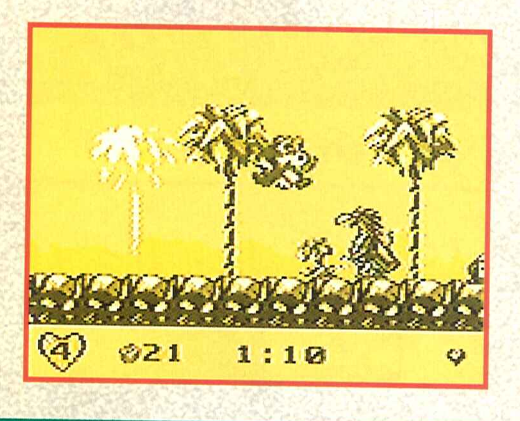


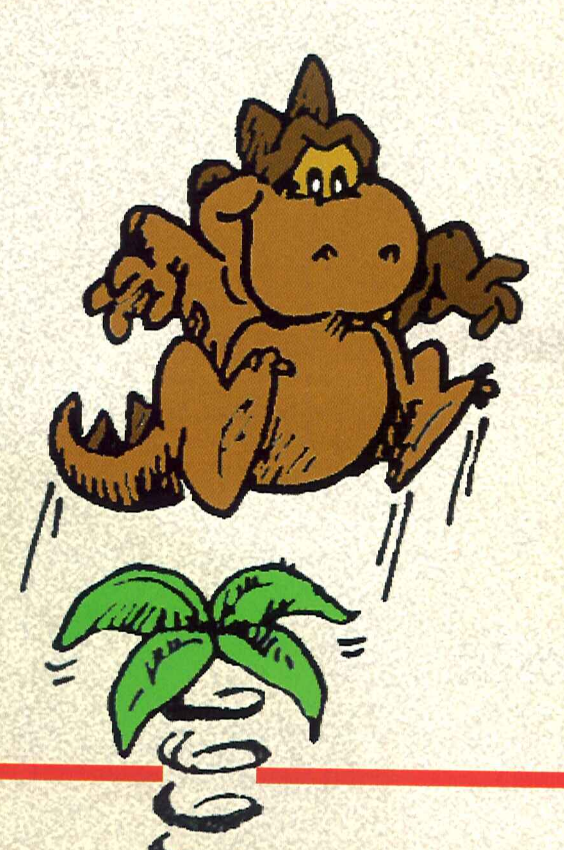
Disfrazado de dinosaurio, adéntrate en un tenebroso castillo para rescatar a Rexette de las garras del malvado Sethron.







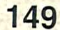




Un dinosaurio que se deja jugar

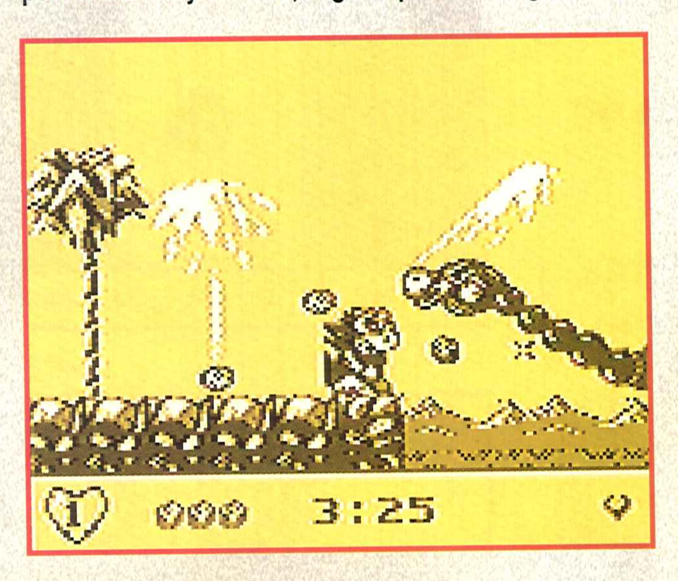
Este pequeño dinosaurio protagoniza un cartucho de plataformas más, en el que saltar, esquivar y recoger objetos es la tónica general. Es decir, como tantos otros. Sin embargo, «Baby T-Rex» posee ese "algo" que engancha. Y probablemente, ese "algo" sea su nivel de dificultad, el justo para que atravesar los cuatro mundos de que consta no sea demasiado sencillo, ni para que se nos atraviese y lo dejemos por imposible. Con esta cualidad, que hace que la jugabilidad y la adicción alcancen elevadas cotas, ¿qué más se le puede pedir a un pequeño dinosaurio?

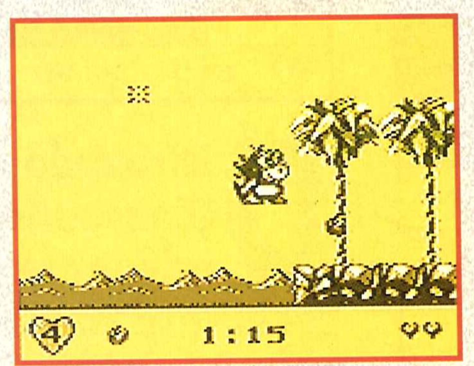
Cruela de Vil

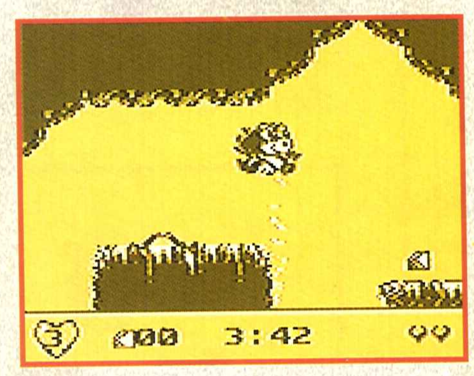


LO MÁS NUEVO

➤ Y puestos a dar oportunidades, cuando Rex complete los tres niveles que componen cada fase con un mínimo de cincuenta objetos, entrará en el "Mundo de Bonus". Allí tendrá que estar con los ojos muy abiertos, ya que puede conseguir un arma adicional para defenderse de las gigantescas criaturas creadas por Sethron, que le esperan al final de cada fase. Como el joven Rex te adentrarás en este mundo prehistórico, para rescatar a la pequeña Rexette y evitar que la "mente calenturienta" de Sethron siga haciendo de las suyas. El camino no será nada fácil, pero con perseverancia y valentía, seguro que lo consigues.

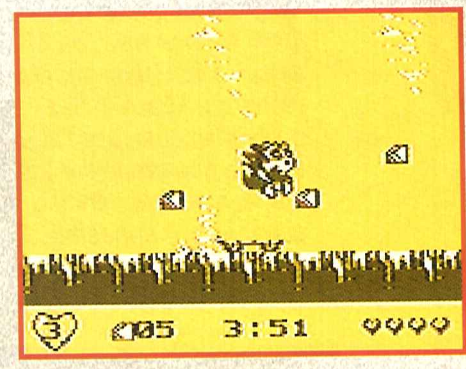






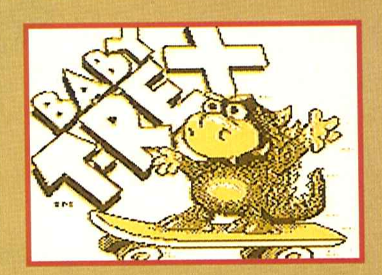
Ahora que los dinosaurios están tan de moda, ¿qué tal llevar a uno de ellos a bordo de... un monopatín?





Sobre su monopatín Rex es todo un experto. Y lo demuestra siempre que tiene ocasión.

GAME BOY



PLATAFORMAS
LASER BEAM
Laser Beam
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 1

Gráficos — 76
Se han empleado unos decorados muy sencillos para reproducir el mundo de los dinosaurios.

Música — 78
La banda sonora está por encima de lo que suelen ofrecer los cartuchos para Game Boy.

Sonido FX — 74
No se han complicado la vida los programadores, ya que los efectos sonoros son muy pobretones.

Jugabilidad — 81
El control es fácil. La dificultad está en esquivar obstáculos, sin olvidarnos de los enemigos finales.

Adicción — 83
Posee la dificultad justa para divertir sin cansar, así que acabaréis enganchados sin remisión.

Total — 78
Un juego de plataformas que resulta muy ameno, pese a no ofrecer ninguna novedad frente a lo ya conocido.

Lo Mejor
- Sus niveles de adicción y jugabilidad.
- El hecho de controlar a un pequeño y simpático dinosaurio, con lo que se han puesto de moda estos animales.

Lo Peor
- Que el juego en sí no aporte nada original, y se quede reducido a un cartucho más de plataformas.

EL JUEGO DE LOS CODIGOS DE BARRAS

BARCODE BATTLER

EL 15 DE SEPTIEMBRE EN ESPAÑA

¿Te atreves con el desafío de BARCODE BATTLER II?

¡ACEPTA EL RETO de la lucha de **GUERREROS Y MAGOS** y busca los **CÓDIGOS DE BARRAS** que te ayuden a derrotar al **GRAN EMPERADOR!**

TOMY





TIME GAL

A TRAVÉS DEL TIEMPO

De nuevo el equipo de programación Wolfteam está decidido a sorprenderte con emociones fuertes. En esta ocasión se trata de «Time Gal», un juego para Mega CD que se convierte en una película de dibujos animados, en la que tú serás, al mismo tiempo, el guionista y protagonista. Para ello, te trasladarás al futuro, donde una moderna máquina del tiempo está a punto de asombrar al mundo. Su nombre es el "Pathforger", y su genio creador, el profesor Joseph Harper.

Este reconocido científico se encontraba dando los últimos retoques a la presentación televisiva de su revolucionaria creación, en la que su ayudante, Time Gal, debía entrar en la máquina del tiempo y explorar el pasado. Cuando todo estaba ya preparado, un sujeto mal encarado, conocido como Luda, arrasó el laboratorio y, tras apoderarse de los paneles de control, desapareció con el "Pathforger". Su deseo consistía en gobernar todas las eras que el mundo había conocido. Pero aún quedaba una esperanza para evitar este desastre: utilizando una réplica de la máquina robada, Time Gal se lanzó hacia su persecución a través de la Historia.

Tras este punto de arranque, tendrás que encargarte de dirigir a esta amazona del tiempo en tan alucinante viaje, con el objeto de que experimentes, en cualquiera de los tres niveles de dificultad, la aventura y los peligros que presentan cada una de las dieciséis etapas históricas. En ocasiones, será la propia máquina la que te dé las indicaciones precisas (saltar en la dirección correcta o disparar), mientras que en otros momentos clave, tendrás que tomar una rápida decisión entre las diversas opciones que aparecerán en pantalla.

La Prehistoria, la Roma clásica, un galeón pirata, el futuro... cualquier época es buena para luchar e impedir que el mundo caiga en las peores manos. Y solo tú puedes conseguirlo, atrapando al diabólico Ludda.









Con Time Gal podrás viajar en el tiempo, para participar en una trepidante persecución a través de 16 períodos de la Historia. Una experiencia que nunca olvidarás.





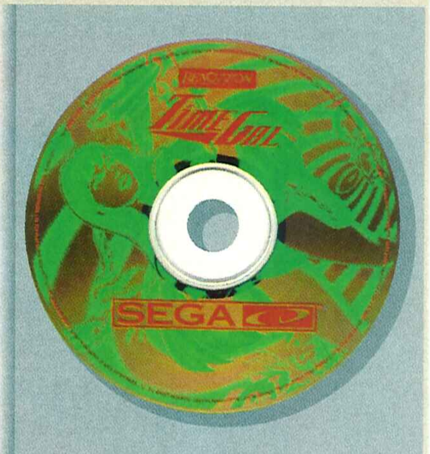












Impactantes gráficos para una espectacular aventura.

GRÁFICOS CD

Una aventura interactiva que ha sabido aprovechar todas las posibilidades del Mega CD: rotaciones de 360 grados, primeros planos, efecto de "zoom"... Todo ello, junto a una calidad gráfica más que correcta, crea el efecto de ser nosotros mismos los protagonistas de toda la acción. En unos decorados muy coloristas y cuidados, se desarrolla este juego que busca impactar y, sin duda, lo consigue.

SONIDO CD

Como suele ser habitual en los juegos para este soporte, el sonido juega una baza fundamental. Con una banda sonora más que correcta (parece sacada de una serie japonesa de dibujos), os encontraréis con digitalizaciones, rugidos de animales, desprendimientos de piedras y todo tipo de explosiones y disparos que os harán vibrar en vuestros asientos.

MEMORIA CD

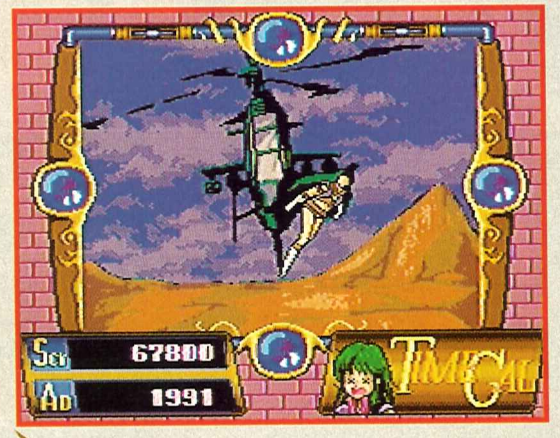
Aunque no hay muchas opciones de juego (simplemente los tres niveles de dificultad), os encontraréis con dieciséis fases que nunca se suceden en el mismo orden, lo que da gran agilidad al juego. Además, los passwords os permitirán ver de una tirada, en plan película, cada fase que completéis, o si lo preferís visionar únicamente los errores. Todo, con tal de que creéis vuestra propia aventura.

LO MÁS NUEVO



Gracias a la máquina del tiempo, Time Gal podrá aparecer en cualquier período histórico para llevar a cabo su persecución. A bordo de galeones piratas o en plena Guerra Mundial, la caza de Ludda no cesará.





Mil y una formas de perder la vida

Si Time Gal falla en el momento preciso de tomar las decisiones más importantes, no sólo retrocederá a su más tierna infancia, sino que deberá enfrentarse a la muerte en sus más variadas formas.











Espectacular al máximo

Los que os atreváis con este compacto, vais a encontraros con un torrente de acción que no os dejará un momento de respiro. En él habréis de poner los cinco sentidos, porque todo se desarrolla a gran velocidad y tendréis que tomar decisiones vitales en cuestión de segundos.

Por eso, «Time Gal» se apunta sus tantos de adicción. Fases interesantes, que en algunos casos se quedan cortas, harán que no abandonéis este alucinante viaje hasta que haya tocado a su fin.

Cruela de Vil

MEGA CD



AV. INTERACTIVA
SEGA
Wolfteam

Nº jugadores: 1
Vidas: Hasta 4
Nº de fases: 16
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 2
Megas:

Gráficos — 82

Sin quitarles su mérito, sólo consisten en una digitalización de una película japonesa de dibujos animados.

Sonido — 82

La banda sonora cumple su cometido más que correctamente, aunque se parezca demasiado a la de los dibujos japoneses.

Jugabilidad — 84

Aunque el funcionamiento del juego es muy sencillo, el asunto se complica debido a la velocidad a la que se desarrolla.

Adicción — 85

Rapidez en el desarrollo, variedad de escenarios, poder ver de un tirón cada fase finalizada y 3 niveles de dificultad. ¿Queréis más?

Total — 83

Un programa espectacular e impactante, que intenta romper con la monotonía de los "juegos de siempre", y a fe que lo consigue.

Lo Mejor

- La gran rapidez con que se desarrolla el juego.
- Las impactantes imágenes.

Lo Peor

- Que los passwords sólo permitan ver las fases finalizadas y no continuar jugando a partir de ellas.



JAMES BOND JR

CONTRA EL MAL

La tan traída y llevada crisis económica está siendo acusada hasta por las organizaciones terroristas de mayor renombre, como es el caso del S.C.U.M. Su líder, el maquiavélico doctor Derange, ya no sabe de dónde sacar el dinero para poder llevar a cabo sus planes de dominio del mundo. Así que no le ha quedado más remedio que robar una antigua estatua que, según cuenta la leyenda, abre las puertas de un ancestral templo repleto de oro. Con esta fortuna, Derange piensa comprar el armamento que su organización necesita para hacer realidad sus sueños de grandeza.

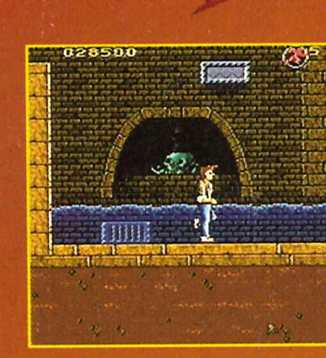
En la Academia Warfiled, una prestigiosa escuela para futuros agentes secretos, le han asignado la misión de recuperar tan valioso objeto a James Bond Jr, sobrino del famoso agente 007. De esta forma, el joven se ha visto inmerso en una intriga internacional que, con una mezcla entre plataformas y fases de shoot-em-up, le llevará a inmiscuirse en un sinfín de peligros de todo tipo.

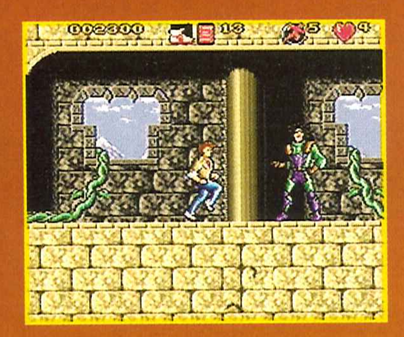
Afortunadamente, James contará con la inestimable colaboración de "I.Q.", un científico que dotará, tanto a James como a sus medios de locomoción, de los últimos adelantos en cuanto a armamento. Al fin y al cabo, toda ayuda será poca a la hora de enfrentarse a los terroristas.

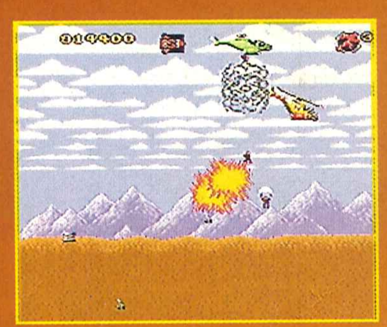
Y a ti, te decimos lo mismo... siempre que seas capaz de participar en tan arriesgada misión, claro.















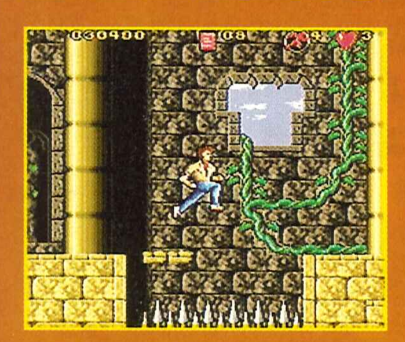




James Bond junior llega dispuesto a seguir los brillantes pasos de su tío en el mundo de las consolas.





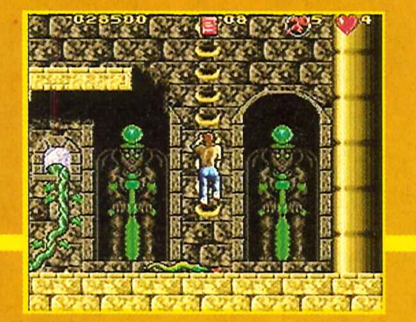






James Bond Jr ha heredado todas las cualidades, incluso las físicas, de su tío.





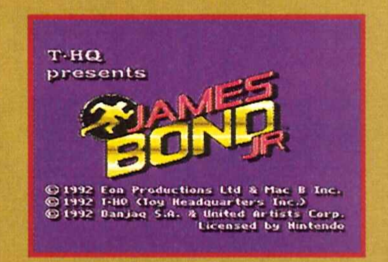
Querer y no poder

Lo que se presenta como una espectacular mezcla de clásicas plataformas y shoot-em-up, no tarda en quedar convertido en un pálido reflejo de lo que debería ser un buen juego. Y es que las aventuras del joven sobrino de James Bond pecan de ser un tanto pobretonas.

Contiene unos gráficos muy simples, en los que no se ha sabido (o podido) aprovechar las buenas posibilidades que ofrece el "Cerebro de la bestia". Y lo mismo sirve para los aspectos sonoros del cartucho. En cualquier caso, si eres un incondicional de este tipo de juegos, te divertirá.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS & SHOOT-EM-UP
THQ
Gray Matter
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 75
Destacan las fases de shoot-em-up por su gran espectacularidad. Pero el resto es muy normalito.

Música — 72
Siendo un producto de la serie Bond, debería estar marcada por una mayor dosis de intriga.

Sonido FX — 78
Son realmente buenos. Explosiones, puñetazos, bombas y demás consiguen su cometido.

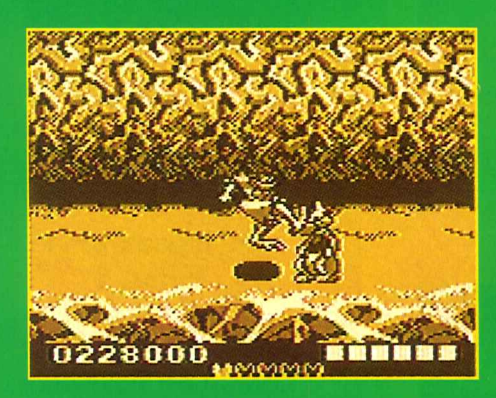
Jugabilidad — 79
El control es bastante sencillo, y contiene la dificultad típica de esta clase de cartuchos.

Adicción — 79
La variedad de las fases, su adecuada dificultad y los passwords os aseguran un buen rato ante la consola.

Total — 76
Un cartucho que se presenta con muy buenas intenciones y que, pese a carecer de virtudes técnicas, entretiene.

Lo Mejor
- La combinación de fases de plataformas con otras de shoot-em-up.
- Los siempre tan agradecidos passwords.

Lo Peor
- Que desde el punto de vista técnico no se hayan aprovechado todas las posibilidades de la Super.







ANCAZOS Y PUÑETAZOS LLENOS DE DIVERSIÓN

Los batracios más famosos del Universo vuelven a encontrarse en apuros. La Reina Negra, que tras ser derrotada en la Batalla de la Gran Anca vive en el planeta Ragnarok, ha secuestrado a la prince-rana Angélica. Zitz y Pimple, que la escoltaban hasta un lugar seguro, fueron apresados junto a ella. Pero en un gesto de astucia y rapidez de reflejos, lograron mandar un mensaje de socorro al profesor Pájarez.

Este simpático y eficiente científico, premio Príncipe de Ancurias de Física y Química, te enviará directamente al maldito planeta de Ragnarok. Pero como su transportador de materia aún no está perfeccionado, te dejará un poco lejos de la Torre de las Sombras, oscuro hogar de la Reina Negra. Así, deberás recorrer cavernas infestadas de ratas luchadoras, atravesar cuevas de hielo habitadas por unos muñecos de nieve malísimos, hacer "rappel" por una pared llena de innumerables enemigos, y realizar alguna que otra peripecia más, hasta encontrarte con tus amigas.

¡Ajajá!, pero no todo van a ser desventajas. Como buena rana luchadora que eres, tienes unas extremidades hiperdesarrolladas, capaces de propinar unos puñetazos y patadas que ríete tú de los martillos pilones. Además, podrás utilizar ciertos objetos que arrebates a tus enemigos como armas, además de los inventos del profesor Pájarez (por ejemplo, la demoledora "bola aplastante").

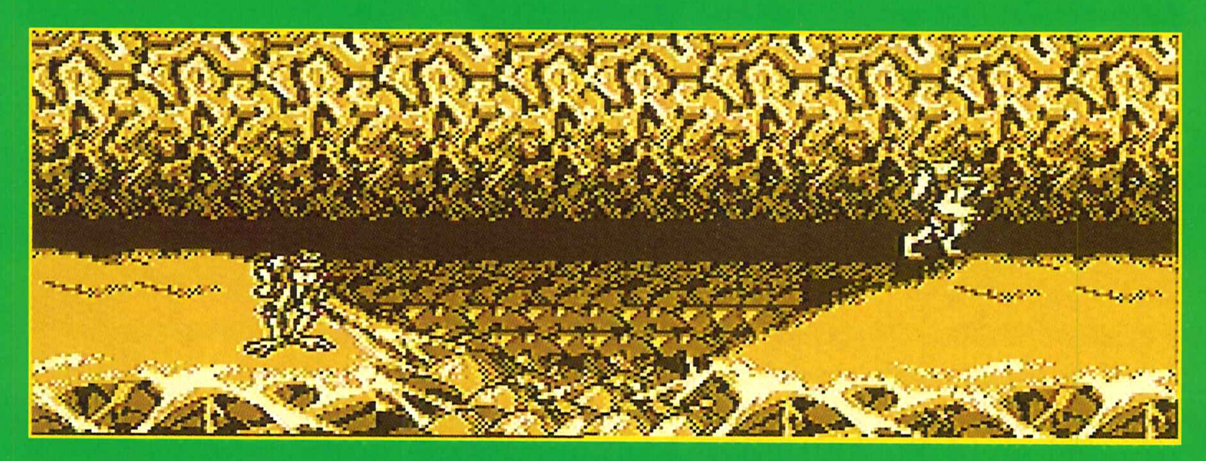
Chico, ya lo sabes, tus hermanas las Battletoads te necesitan. No las falles, o acabarán como un pollo con perejil en las manos de Arguiñano, cocinadas con fundamento.

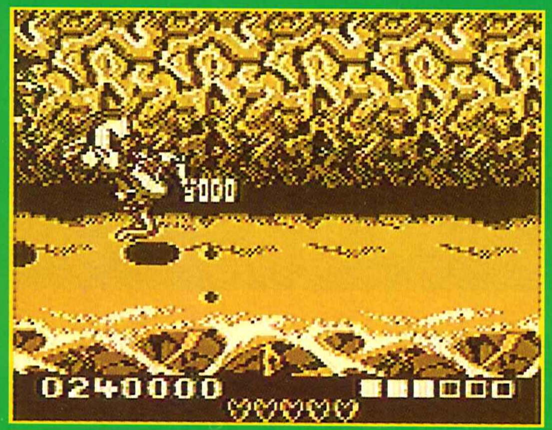




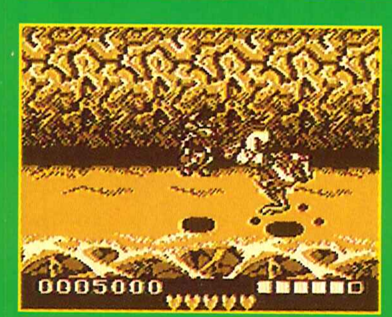




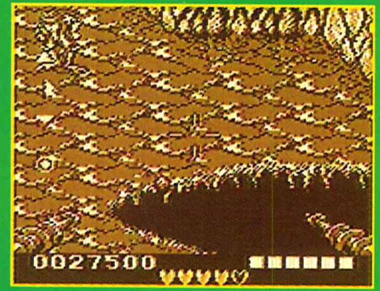










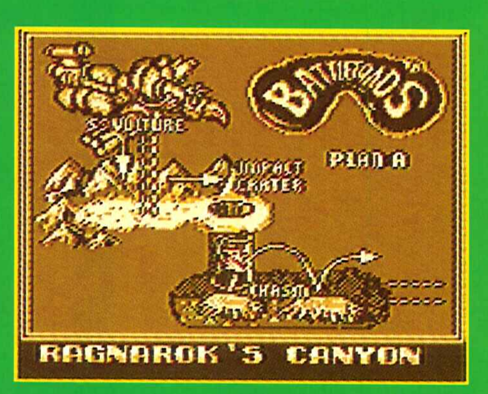


En la variedad está el gusto

Son como las siete plagas de Egipto, pero en el sentido positivo. Están en todas partes y, aparte de muy divertidas, son buenas luchadoras, ágiles y saltarinas. Se trata, quiénes si no, de vuestras amigas, las Battletoads.

Los mundos por los que se mueven están llenos de buenas imágenes y mejor jugabilidad (a excepción de la fase del battlemóvil). Además, su animación es perfecta y cuenta con aspectos geniales, como las ampliaciones de las botas y los puños con que tumban a sus enemigos. Y como remate, combina perfectamente las fases horizontales con las verticales, junto a otras donde lo que cuenta es la habilidad y la memoria. El resultado: un juego muy completo y variado a lo largo de sus ocho fases.

Boke





GAME BOY



ACCIÓN
TRADEWEST
Rare

Nº jugadores: 1
Vidas: 6
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 2

Gráficos — 78
Buena definición, animaciones acertadas y variedad de escenarios en las distintas fases.

Música — 80
Muy marchosa. Suena durante el desarrollo de toda la fase, cambiando el ritmo cuando hay acción.

Sonido FX — 79
Acorde con los increíbles mamporros que dan estas simpáticas ranitas. Es decir, contundentes.

Jugabilidad — 77
Baja un poco al incluir una fase como la del battlemóvil (de una enorme dificultad) al principio del juego.

Adicción — 78
Por variedad, tanto de fases, enemigos y animación, es muy adictivo. Una pena esa fase tres...

Total — 79
Un excelente juego de acción de gran nivel gráfico, con alguna que otra fase un tanto complicada.

Lo Mejor
- Las animaciones de estos fantásticos batracios.
- La gran variedad de las fases.

Lo Peor
- La fase del battlemóvil. No exagero al decir que es una de las más difíciles de la historia de las consolas.

LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

Con el final del verano, ha estallado una auténtica revolución el mundo de los videojuegos, y prácticamente todas las consolas se han visto inundadas de novedades. A la cabeza de las mismas, se sitúan las dos nuevas versiones del Street Fighter II (la Turbo y la Champion Edition), que ¡han entrado directamente en la primera posición de nuestras listas de Mega Drive y Super Nintendo! Como lugartenientes de lujo, ahí están las tres versiones del Jurassic Park. Y por supuesto, no podemos olvidarnos del Super Mario All Stars, el Mortal Kombat, el súper gato Bubsy, el Star Wars, el simpático Cool Spot... En fin, que ojalá todos los meses fueran así.

NINTENDO

Allá va la primera versión de la última creación de Steven Spielberg. Ha entrado con bastante fuerza en la lista de Nes, y está dispuesta a desbancar al mismísimo Mario.

JURASSIC PARK

1	(-)	SUPER MARIO III
2	(3)	Star Wars
3	(2)	The Return of Joker
4	(-)	Robocop 3
5	(-)	Battletoads
6	(N)	Jurassic Park
7	(8)	Shatter Hand
8	(6)	The Jetsons
9	(7)	Mario & Yoshi
10	(9)	Hammerin' Harry

MEGADRIVE

La nueva versión del SF II ha logrado algo que sólo está permitido a los súper juegazos: entrar directamente en la primera posición.

STREET FIGHTER II

1	(N)	STREET FIGHTER II
2	(N)	Aladdin
3	(1)	Flahsback
4	(3)	Mortal Kombat
5	(2)	Jungle Strike
6	(4)	Bubsy
7	(N)	Jurassic Park
8	(-)	Cool Spot
9	(6)	Rocket kNight
10	(5)	Sonic 2

SUPER NINTENDO

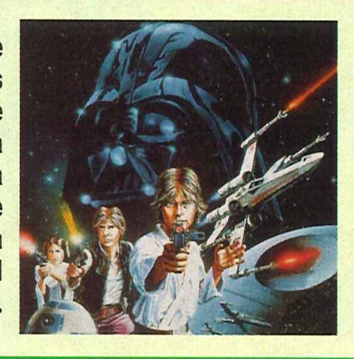
Y para no ser menos que la versión Mega Drive, el Street Fighter II Turbo también se ha encaramado al primer puesto sin que siquiera nos haya dado tiempo de disfrutar de su presencia. Un auténtico lujo.



1	(N)	SF II TURBO
2	(1)	Starwing
3	(N)	Super Mario All Stars
4	(N)	Jurassic Park
5	(-)	Alien 3
6	(4)	The Legend Of Zelda
7	(N)	Mortal Kombat
8	(N)	Bubsy
9	(6)	Addams 2
10	(-)	Tecmo NBA Basketball

GAME GEAR

Sonic parece que prefiere los rivales duros de pelar. Por si tenía pocos, ahora tendrá que "pegarse" con la nueva edición del Star Wars.



1	(-)	SONIC 2
2	(3)	Land of Illusion
3	(4)	Chuck Rock 2
4	(N)	Star Wars
5	(-)	Alien 3
6	(2)	Sonic
7	(6)	Worl Cup Soccer
8	(7)	Battletoads
9	(-)	Global Gladiators
10	(N)	Ecco the Dolphin

GAME BOY

La dinosauriomanía también ha alcanzado a la pequeña portátil de Nintendo. Así que si quieres disfrutar en cualquier parte de tus amigos del Jurassic...

JURASSIC PARK

1	(-)	SUPER MARIO LAND II
2	(-)	Asterix
3	(4)	Alien 3
4	(3)	The Return of the Joker
5	(N)	Jurassic Park
6	(5)	Joe & Mac
7	(6)	The Flinstones
8	(9)	Addams 2
9	(7)	Star Wars
10	(N)	Mortal Kombat

TURBO GRAFX

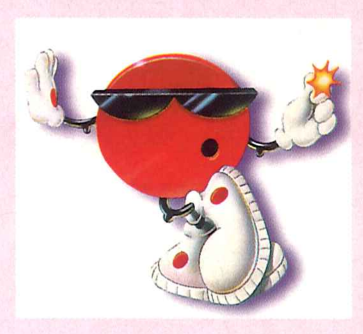
Chiquito pero matón, va a ser bastante difícil que PC Kid pierda su posición de privilegio en la Turbo. Sobre todo si no aparecen nuevos productos.



1	(-)	PC KID 2
2	(4)	Final Match Tennis
3	(2)	Bomber Man
4	(3)	Splatter House
5	(9)	Operation Wolf
6	(5)	Dungeon Explorer
7	(6)	Gradius
8	(-)	Cratermaze
9	(7)	New Zealand History
10	(-)	Imposamole

MASTER SYSTEM

Como si de una carrera de chapas se tratara, Cool Spot se ha situado de salida en una cómoda posición. ¿Será capaz de llegar a ocupar la cabeza?



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Land of Illusion
3	(4)	Streets Of Rage
4	(5)	Power Strike 2
5	(N)	Cool Spot
6	(8)	Alien 3
7	(6)	Shadow of the Beast
8	(7)	Krusty's fun House
9	(3)	Sonic
10	(9)	Renegade

NEO GEO

La Neo Geo podría cantar aquello de "La vida sigue igual..." Y es que pocos son los cambios que se han producido en la lista, y un nombre, el del Fatal Fury 2, continúa sobresaliendo entre tanto cartucho de lucha.



1	(-)	FATAL FURY 2
2	(-)	Art Of Fighting
3	(4)	Super Side Kicks
4	(3)	World Heroes 2
5	(6)	Sengoku 2
6	(7)	Fatal Fury
7	(5)	Three Count Bout
8	(9)	Trash Rally
9	(8)	World Heroes
10	(-)	Magician Lord

Lo más esperado de Sega, ya está en la calle.

Street Fighter II ya está en la calle. Y **TodoSega**, con él. Para celebrarlo, **Sonic, Goro, Ecco The Dolphin** y todos los dinosaurios del **Parque Jurásico** se han unido a la fiesta.

Como **Cool Spot, El Diablo de Tazmania y Krusty**, quienes nos han desvelado sus secretos mejor guardados para que todos podamos disfrutar a tope de un número redondo.

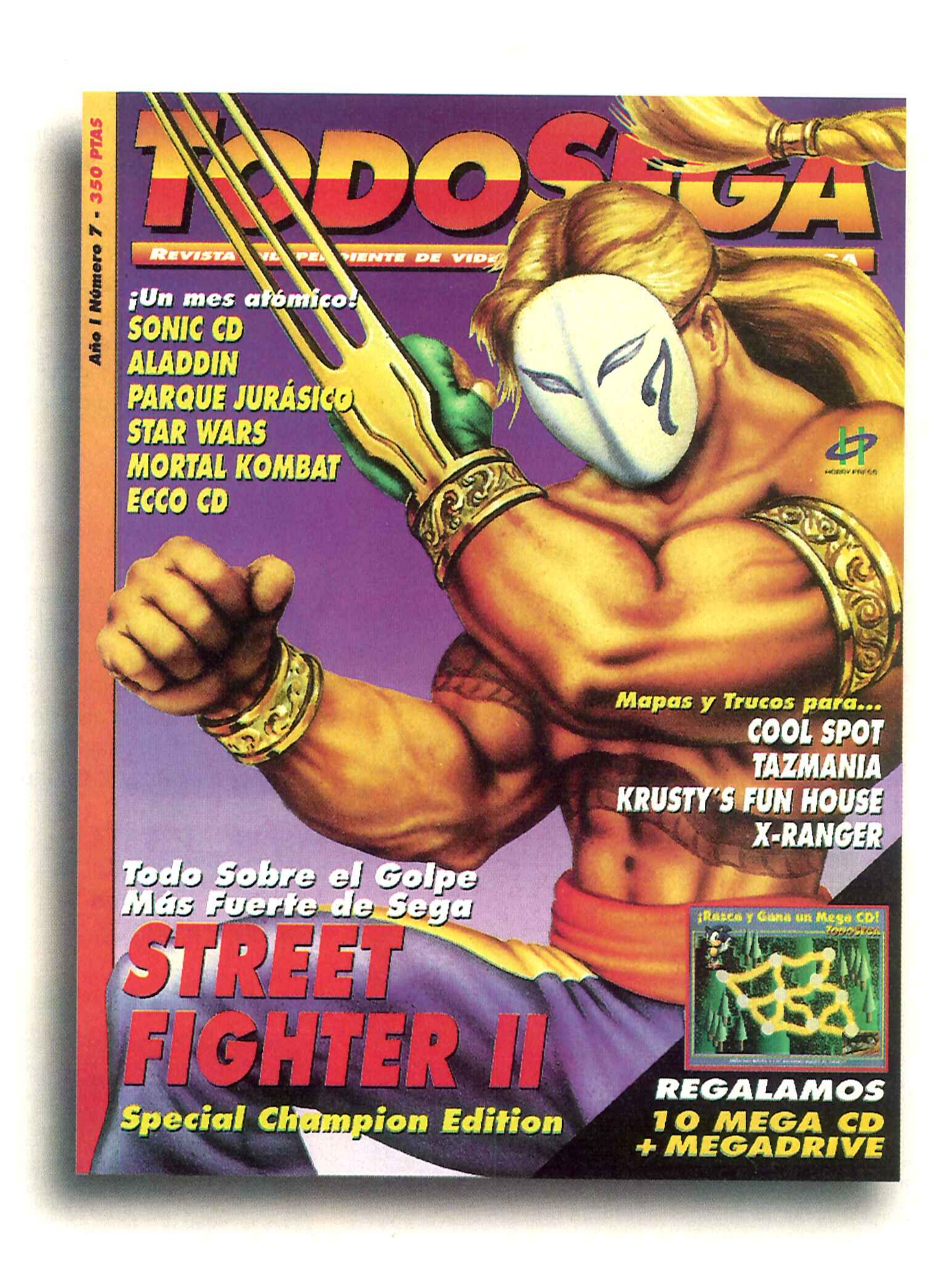
Tan redondo como los **10 Mega CD con sus 10 Mega Drive** que regalamos en un concurso en el que no puedes dejar de participar.





Ya lo has visto, este mes **Todo Sega** es tan genial como Street Fighter II.

Este mes **Todo Sega** es una **Edición Especial para Campeones.**





Elige lo Mejor.

Elige TodoSega

LASERS & PHASERS



SPLATTERHOUSE 2

Seguro que con este juego te lo has pasado en más de una ocasión de miedo. Así que, como nosotros adoramos que la gente lo pase "terroríficamente" bien, y sabemos que a ti te va la marcha como a nadie, prepárate a disfrutar de lo lindo con estos fantásticos passwords:

NIVEL 2:EDK NAI ZOL LDL
NIVEL 3:IDO GEM IAL LDL
NIVEL 4:ADE XOE ZOL OME
NIVEL 5:EFH VEI RAG ORD
NIVEL 6:ADE NAI WRA LKA
NIVEL 7:EFH XOE IAL LDL
NIVEL 8:EDK VEI IAL LDL

SLIDER



Si a pesar de considerarte un experto en este fantástico juego, todavía hay algunos niveles que se te resisten, prueba a introducir estos códigos:

AJCL AECG
JLNB AJEN
ALAL APED
JENK ANCD
JGLK AGAG
LCNK ELAP

DESERT STRIKE

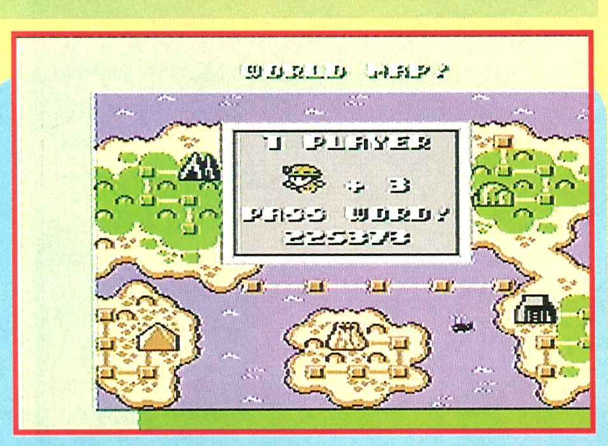
Y seguimos con esto de los passwords. Ahora le ha tocado el turno a este juego, cuyo objetivo, como ya conocerás, es adiestrarnos como pilotos de helicópteros, por si hacemos falta en caso de un conflicto a escala mundial, producido en algún desierto altamente militarizado (menuda parrafada).

MISION 1: 3ZJMZT7
MISION 2: K32L82R
MISION 3: JR8P8M8
MISION 4: F9N5CJ8





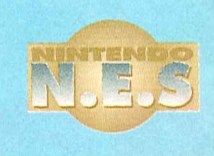


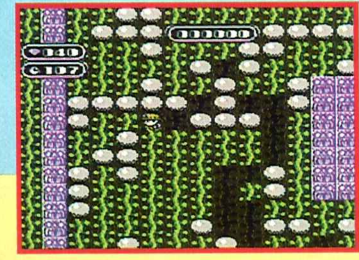


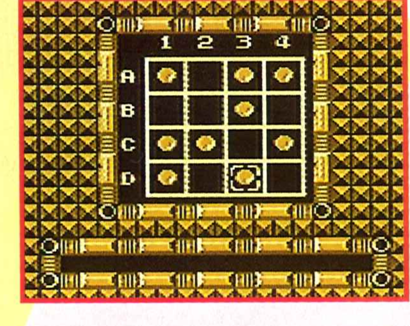
BOULDER DASH

Erase una vez un minero en busca de diamantes. Cierto día se dio cuenta que si introducía alguna de estas claves, pasaría a otras minas con provechosas riquezas. Así que ni corto ni perezoso lo probó y... se hizo rico en una sola tarde.

ICE WORLD: 635870
OCEAN WORLD: 840967
VOLCANO WORLD: 752053
SAND WORLD: 840137
RELIC WORLD: 225378









MEGAMAN II

Sigue leyendo sólo si cumples estas tres condiciones:
1º Tienes una Game Boy
2º Tienes el MegaMan II
3º Nunca tuviste la suficiente paciencia como para llegar hasta la última pantalla.

En este caso, introduce el password: A1,A3,A4,B3,C1,C2,C4,D1 y D3 y te encontrarás en la última pantalla con todas las armas especiales.

CASTLEVANIA 2

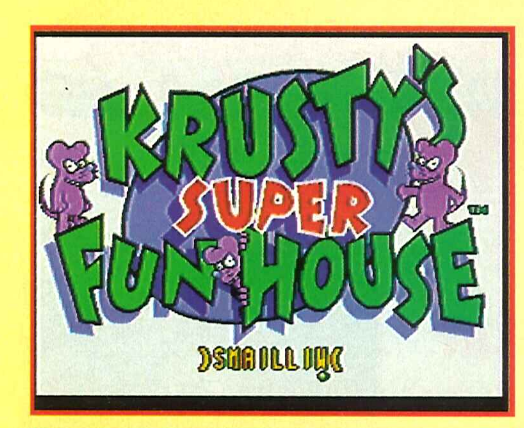
NINTENDO GAME BOY

Si quieres nueve vidas extras, simplemente introduce como password dos velas y dos corazones. Pero si más que vidas quieres ver nuevos mundos y escenarios, prueba con estos passwords:

CRYSTAL CASTLE: NADA, VELA, CORAZON, CORAZON.

ROCK CASTLE: VELA, CORAZON, CORAZON, BOLA.

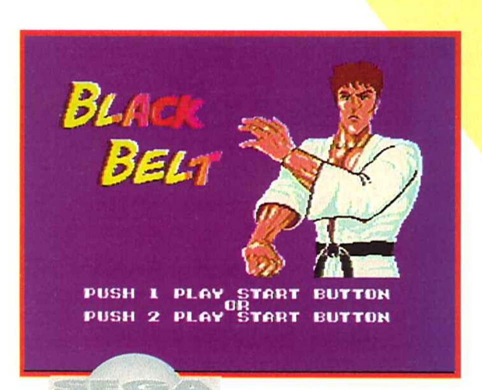
FINAL SHOWDOWN: BOLA, CORAZON, VELA, CORAZON.





KRUSTYS SUPER FUN HOUSE

Si todavía no has llegado hasta el final de este divertido juego, introduce SMAILLIW en la pantalla de passwords (esto es Williams, el nombre del equipo que programó el juego, al revés). Te encontrarás conque todas las puertas de todos los niveles se encuentran abiertas.



BLACK BELT

SEGA MASTER SYSTEM

Si te consideras un auténtico maestro de las artes marciales, también tendrás el suficiente poder de concentración para hacerte inmortal. Si por el contrario todavía no dispones de los conocimientos suficientes para ello, entonces comienza una partida, pero dejando presionado el botón 1. El juego se iniciará con el característico letrero de vidas y nivel. Cuando la pantalla parpadee, suelta el botón 1 y pulsa RESET. De esta manera empezarás a jugar con vidas infinitas.

DAVID ROBINSON BASKETBALL

Otra vez viendo en la tele a tus queridos ídolos del baloncesto américano, ¿eh? ¿Qué, verdad que te encantaría ser como ellos, aunque sólo fuera por unos minutos? Pues no lo pienses más, coge la pelota, apaga el televisor, conecta tu consola y prepárate para anotar canastas en algunos de los partidos más emocionantes de la NBA gracias a estos códigos:

CABCDEA1F: LOS ANGELES VS DETROIT

ASTURBQIE: CHICAGO VS NEW YORK

FMJCLJY1B: NEW YORK VS DETROIT

WYBCDEAYU: DETROIT VS LOS ANGELES



FACTORY PANIC



Prepárate para controlar la situación en la fábrica, pero antes te recomiendo que sigas estos consejos al pie de la letra:
En la pantalla de presentación, pulsa al mismo tiempo ARRIBA, IZQUIERDA, 1, 2 y START. Entonces, ante tus sorprendidos ojos, aparecerá un submenú que te permitirá elegir el nivel inicial y además te proporcionará inmunidad.

JAMES BOND JR.

Este juego tan nuevo tiene la suerte de estar incluido en la sección de trucos de la mejor revista consolera. Y como somos tan "modestos", nos limitamos a indicaros unas claves que os permitirán empezar mucho más adelante.
FASE 5: 9025
FASE 6: 1813
FASE 7: 3353







GHOSTBUSTERS

Cuando consigas una cuenta corriente, puedes hacer que aumente como por arte de magia si alteras los dos últimos dígitos de la misma, incrementando uno y disminuyendo el otro.
Como ejemplo, prueba a introducir este código: 1173468723 y a registrar tu nombre como AA. Observarás que empiezas la partida con una considerable cantidad de dinero.

SEGA MASTER SYSTEM



CODIGOS ACTION REPLAY



ADVENTURE ISLAND :
010319C4 = Vidas infinitas
089622C4+081023C4 = Energia inifinita
07XY13C4 ; XY= Nº. de fase de inicio (0-3E)

BATTLE TANK:
010206C3 = Vidas infinitas.

BLODIA :
0101C7FF = Pasar automáticamente de pantalla (mover el interruptor a la izquierda al empezar)
0101D7FF = Idem, pero para WARP 0

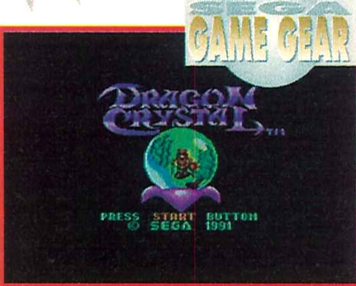
DRAGON'S LAIR :
010938C3 = Vidas infinitas
019038C3 = 90 Vidas.
01XY2CC3+01XY34C3 ; PARA ELEGIR PANTALLA:
X=VERTICAL (0-3)
Y=HORIZONTAL (1-F)
010143C3+010844C3 = Empezar con 180 piedras mágicas

MEGAMAN II :
0102E8CF = Vidas infinitas.

START TREK :
0810F8C1 = Energía infinita.

TERMINATOR 2 :
0CE0BDDB = Energía infinita.

THE HUNT FOR RED OCTOBER:
010232DC = Vidas infinitas
010330DC = Misiles infinitos
010231DC = Caterpillars infinitos
017A33DC = Energía infinita.



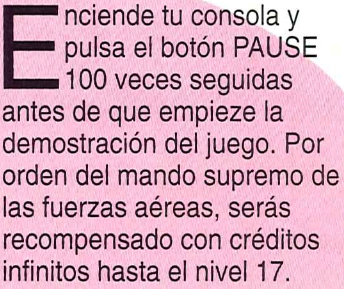
DRAGON CRYSTAL

Si tu nivel de energía se reduce dramáticamente durante la partida, espera a que aparezca en tu pantalla la barra de energía, y pulsa repetidas veces el botón 2. Verás cómo rápidamente alcanza su nivel máximo.

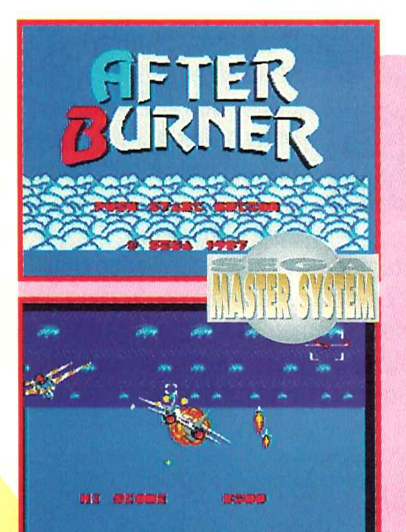
BATTLE UNIT ZEOTH

NINTENDO GAME BOY

Cuando la música de los títulos acabe, pulsa ABAJO, A y B a la vez cinco veces. Sonará un pitidito, y por cada vez que pulses START empezarás en la fase equivalente. Si no te funciona lo de pasar de fase, no te apures demasiado, ya que otro efecto de hacer este truco es que conseguirás INMUNIDAD TOTAL, y podrás pasearte tranquilamente por la pantalla sin sufrir contratiempos.

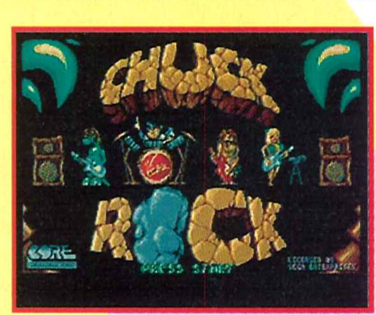


AFTERBURNER



Enciende tu consola y pulsa el botón PAUSE 100 veces seguidas antes de que empieze la demostración del juego. Por orden del mando supremo de las fuerzas aéreas, serás recompensado con créditos infinitos hasta el nivel 17.

Y si quieres continuar una partida indefinidamente, tendrás que pulsar 1, 2 y ARRIBA al mismo tiempo cuando gastes tu última vida.



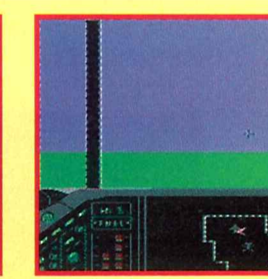




CHUCK ROCK

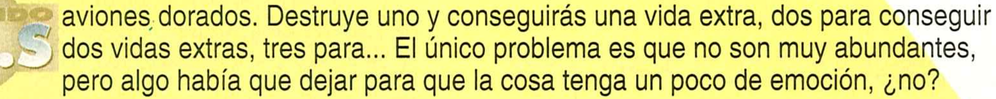
SEGA MEGA DRIVE

Cuando estés en el menú, pulsa esta combinación: A, B, DERECHA, A, C, A, ABAJO, A ,B, DERECHA, A. Si todo va bien, el bueno de Chuck pegará un berrido. Ahora, cada vez que quieras pasar a la siguiente fase, deberás pulsar ARRIBA junto con A en cualquier momento de la partida.
También podrás retroceder a la fase anterior (sólo para adictos al jurásico) con ABAJO más A. Y si te parece poca ayuda, con DERECHA más A podrás pasar a la sección siguiente dentro de la misma fase. Es decir, que pulsándolo tres o cuatro veces, te verás las caras directamente con el enemigo final.



AIRWOLF

Aquí tienes un truco de altos vuelos. Si quieres conseguir vidas extras, permanece muy atento a los aviones dorados. Destruye uno y conseguirás una vida extra, dos para conseguir dos vidas extras, tres para... El único problema es que no son muy abundantes, pero algo había que dejar para que la cosa tenga un poco de emoción, ¿no?



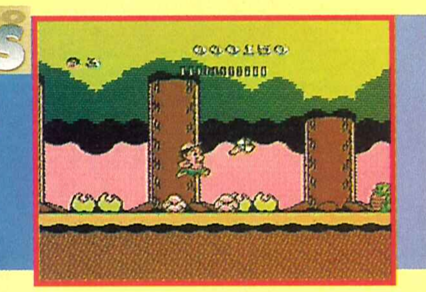
DARIUS 2

En la pantalla de presentación, presiona estos botones en el siguiente orden: A,B,A,C,B,C,C,B,C,A,B,A y A. Inmediatamente, tendrá que aparecer en la pantalla el siguiente mensaje: "No Hit", con lo que te habrás convertido en invencible.

También existe en este juego un truco que te permite elegir el nivel en el que quieres jugar. Para ello, basta con pulsar C,A,C,B,C,A,B,A,B,C,A,C en la pantalla de presentación.

ADVENTURE ISLAND II

Si quieres empezar en tu isla preferida, pulsa esta combinación en la pantalla de los títulos: DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, A, B, A y B. Aparecerá un bonito menú y sin mayor dificultad empezarás donde más te apetezca.



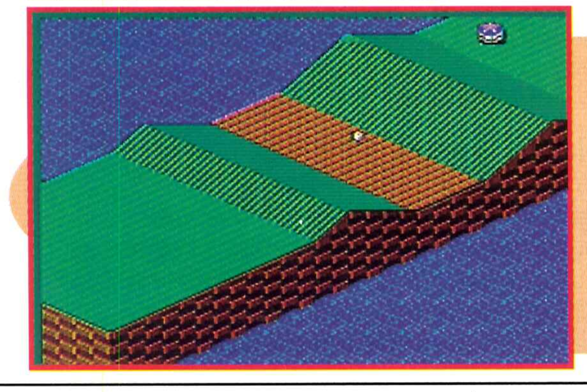
HOOK

Sí, ya sé que os contamos un truco para este juego en el Hobby Consolas número 19. Pero no nos hemos resistido a contaros éste que ha encontrado **Santiago Cortés Manzano, de Madrid.** Consiste en que si pulsamos en cualquier momento del juego los botones START y SELECT, entraremos en un modo de cámara lenta muy espectacular. Para desactivarlo, volved a pulsar las teclas de nuevo.

DARIUS

Para conseguir la respetable cifra de 49 vidas, proceded del siguiente modo. Vé a la pantalla de opciones y conecta el PAD 2. Luego, mantén pulsados los botones de arriba de DERECHA e IZQUIERDA, y pulsa SELECT y START en el PAD 1.







Una partidita de golf nunca viene mal. Así que levántate del sofá en el que estás tumbado, coge tus palos preferidos, y pulsa al mismo tiempo 2 y START en el pad control. De esta manera, accederás a un menú especial en el que podrás elegir a tu voluntad el número de bolas.

LASERS & PHASERS

CODIGOS ACTION REPLAY



ADAMS FAMILY :
7E03F000 = Energía infinita
7E00C302+7E03EFCB = Energía infinita

SUPER ROBOTECTOR :
7E1F8A03+7E174603 = Vidas infinitas

ROBOCOP 3:
VIDAS= 7E18 5402;
ENERGÍA= 7E04 7937

PARODIUS:
VIDAS= 7E00 9804



TERMINATOR I :
FFFF 200003 = Bombas infinitas.
FFFF 590001+FF14 7D001F = Inmunidad

MICKEY & DONALD: WOLRD OF ILLUSION:
FF90 B10002+FFFD 530003 = Vidas infinitas FFA0 380005+FFFD 310005 = Energía infinita

CASINO GAMES

Qué tal si nos damos una vuelta por Las Vegas. Nada más empezar, introduce el código 8314853112 para conseguir una gran cantidad de dinero. Además, tu nombre deberá ser "Mr Sega".



LHX ATTACK CHOPPER

Nunca un helicóptero ha estado más preparado para luchar en la Guerra de Vietnam. Sólo queda que ocupes la posición del piloto y anotes estos códigos:

1:CSIEZCC 2:CSIEBRA
3:CSIEJQA 4:CSIERTA
5:CSIEZSA 6:CSIEAJG
7:CSIEILG 8:CSIEQLG
9:CQYEYKC 10:CQYEAZA



ESWAT

Con este truco te convertirás en el mejor patrullero del condado. Sólo tienes que terminar una partida y pulsar DERECHA, ABAJO, A, B y C, mientras pulsas START en la pantalla de presentación.Cuando hayas acabado, podrás elegir el nivel que desees.



DYNAMITE DUX

Al comenzar el juego, verás sentado a un hombre calvo que lleva gafas. Aunque te parezca una gamberrada, salta sobre su cabeza y vuelve a saltar otra vez sobre él, mientras presionas los botones 1 y 2. Gracias a esta acción, serás trasladado a una fase de bonificación.





FAXANADU

Para conseguir 1.500 piezas de oro nada más empezar la partida, vete a visitar al Rey para ganarte los primeros dineros. Después, gástatelo todo hasta que no te quede un centavo, regresa a pedirle otra vez dinero al Rey, y gracias a su mala memoria te volverá a dar 1.500 piezas de oro. ¡Guau!

Si además necesitas un password que te proporcione todos los objetos habidos y por haber, introduce éste:
k8fpcv?,TwSYzGZQhMIQhCEA



MERCS

Si el enemigo te rodea por todas partes y te encuentras escaso de energía, sigue estos consejos. Recoge la caja dorada de primeros auxilios cuando hayas alcanzado el máximo nivel de energía, haz una pausa, cambia de jugador, espera un momento, elige otro jugador, y así hasta que todo tu equipo quede repuesto de energía por completo.

GODZILLA

Passwords hay de muchas clases. Pero los más interesantes son los que nos permiten cambiar el desarrollo normal del juego, y así combatir la monotonía. Pues bien, ahí van éstos:

DESTR0Y ALL M0NSTERS: Combatirás contra todos los bichos.
M0NSTER 0: Para luchar contra el monstruo cero.
START T0 END : Para ver el final.



AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL ,
... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:.......................... Provincia:.......................
Código Postal:.....................Teléfono:.......................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

HC Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid





DIBUJO DEL MES

Eduardo Pañeda (Bilbao) ha tenido a bien explicarnos, con este elocuente dibujito, cómo fueron los orígenes del archifamoso Ryu. Su maestro estaría orgulloso al ver que ha aprendido por fin a ejecutar el famoso "Puño del Dragón".



ROBOCOD SE CODEA CON LA REALEZA

Para llegar a codearse con la clase más alta de todas, no hace falta aprender buenos modales, ni ser un dechado de elegancia. Basta con ser un pez con todas las escamas y haber protagonizado un par de videojuegos de éxito. Lo demás llega por sí solo.

PROTA TÚ



Laura Cases (Valencia) no deseaba otra cosa que conocer personalmente al gato más famoso de todos los tiempos: Bubsy. En vista de que no había manera de conseguir que se fijara en ella, hemos decidido ponerla garras, dulces bigotes y enseñarla a ronronear como mandan los cánones. Que haya suerte, Laura.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S. NINTENDO	G. Foreman	PGA T. Golf	Warspeed
NINTENDO	Star Hawk	Godzilla	Paper Boy 2
GAME BOY	Paper Boy 2	Star Hawk	Darkman
MEGA DRIVE	Ball Jack	Fatal Rewind	G. Foreman
M. SYSTEM	California Games	Alex Kid II	G. Foreman
GAME GEAR	Penalty K. Out	Tale Spin	Putt & Putter

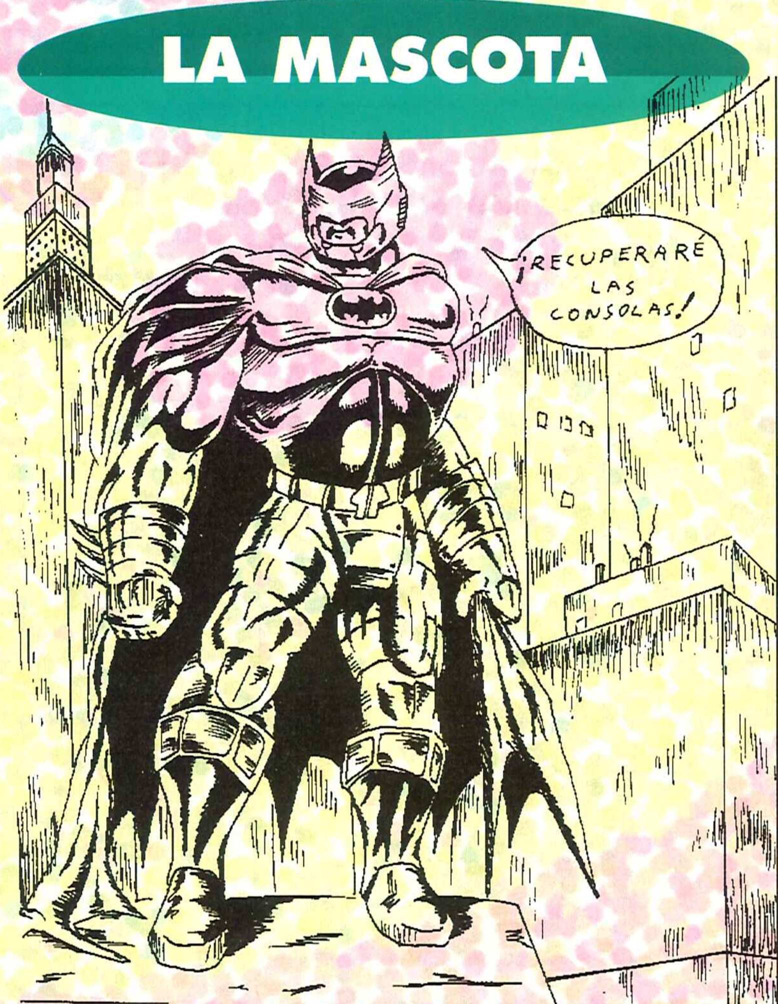
Colaboradores

Pedro Martín Olate (Badajoz)
Juan José Fernández (Madrid)
Irene González (Madrid)
Elena Sanjuán Benito (Madrid)
Jordi Forns (Barcelona)
Javier Gallardo (Madrid)
Silvia García Oria (Lérida)



¡FELICIDADES! Hemos cumplido dos años

LA MASCOTA



Un nuevo Batman, más cachas, mejor armado y dispuesto a todo, ha decidido arrasar en todas las consolas. Pero, ¿acaso no lo había hecho ya?
Javier Gallón Álvarez (Vigo).

EL SENSOR

MOLA

- La nueva ficha del Mega CD.
- El Alien 3 de Super Nintendo.
- Las nuevas súper novedades que llegan a la Mega Drive.
- El Flashbak que es ALUCINANTE.
- Jugar todo el día con las consolas.
- Que el Mortal Kombat esté puntualmente en la calle.
- Las secciones Teléfono Rojo y Game Master.
- El Sonic de CD, que debe ser la "repanocha".
- Que E.A. haga juegos para Super Nintendo.
- Esta Súper revista.

NI FU NI FA

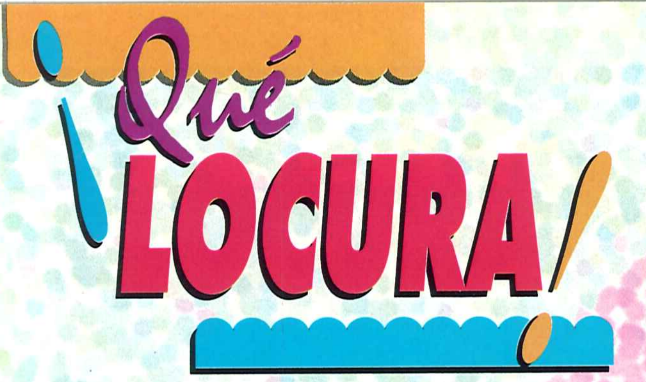
- Que Sonic no esté ya en el número 1.
- El reloj cuando estás jugando con la consola.
- Los Picapiedra para Mega Drive.
- Que este apartado sea el más difícil de rellenar.

NO MOLA

-La baja calidad de algunos juegos.
- Que haya juegos tan fáciles que te los acabes en la primera partida.
- Que empiecen ya las clases.
- Que se te acaben las pilas a la mitad de la partida.
- La tardanza en el Street Figther 2 (tranquilos, que ya está aquí).
- Que no aparezcan novedades de Turbo Grafx.
- Que Yen tarde tanto en contestar las cartas.
- Que Yen tenga tan poco espacio para su sección.
- Las otras revistas de videojuegos.

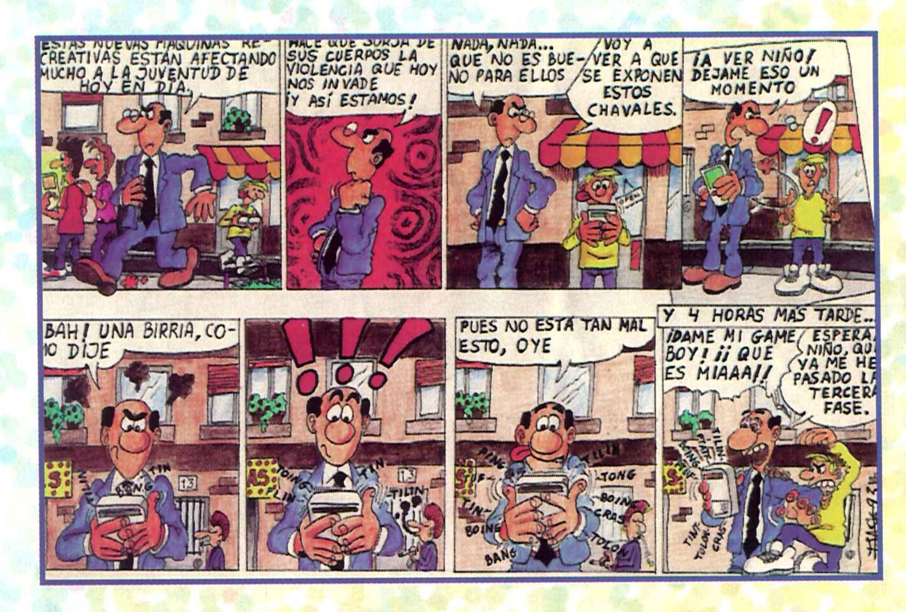
Han colaborado en este Sensor:

Francisco José Conde (Huelva).
Iván Rodríguez Suárez (Madrid).
José Javier Estrada Jiménez (Almería).
Roberto Guillén Cortés (Madrid).
Joan Caba (Barcelona).
Antonio Jesús Fernández (Manzanares).
Jonathan García F. (Zamora).



Si el Star Wars ya es divertido, imaginaos cómo debe ser con estos conocidos personajes.Todo una bomba de Alejandro Nogués Sarmiento (Alicante)





No se puede juzgar nada antes de probarlo.Y hay cosas que si se probaran... Javier Álvarez Solano (Sevilla)



Por muy ecologista que sea, hay cosas a las que nadie está dispuesto a enfrentarse. Eduardo Fuentes Pérez (Madrid)



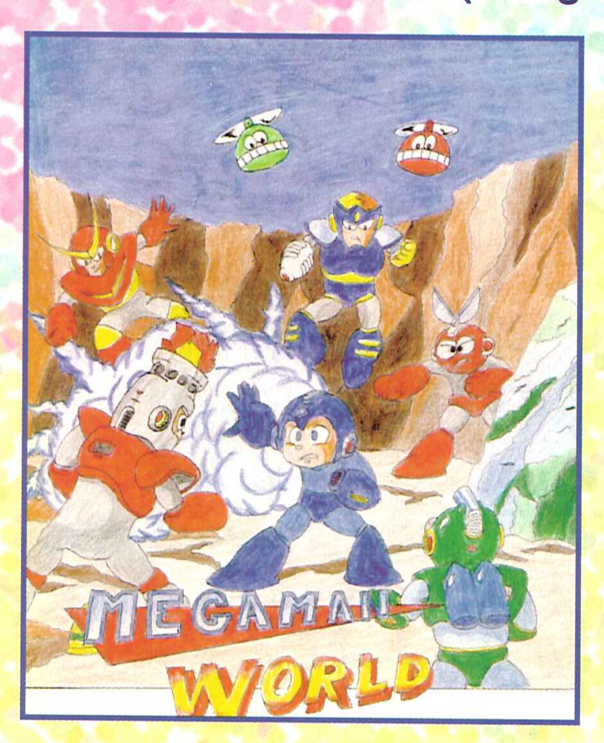
No es muy recomendable quitarle a un niño su jugete preferido, pero ¡que no se te ocurra quitarle su hobby consolas! José María Maraví (Pamplona)



Mortadelo ha recibido la misión de desmantelar una banda de piratas consoleros .
. Maribel Blasco (Valencia)



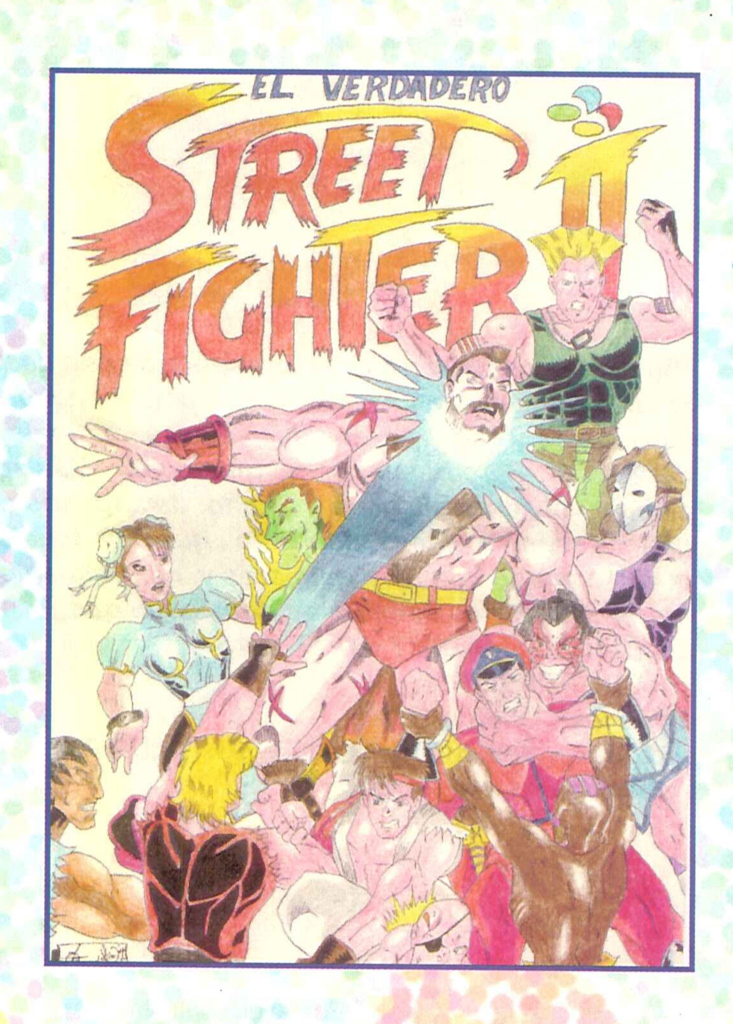
Si a Mario le pones un pin ball cuya bola es Sonic, ¿cuál crees que puede ser el resultado?
Jesús Serrano Cuesta (Zaragoza)



Todos tenemos tantas ganas como Jonathan Gutiérrez Marín (Burgos) de disfrutar de un Megaman para la super NES. Pero hasta que llegue el momento...



Sonic se ha convertido en la gran esperanza de la selección española de fútbol. Francisco González (C. Real)



En el verdadero Street Figthter II los luchadores distan mucho de tener camaradería. Echad un ojo si no al dibujo de Jorge y Alberto Díez (Zaragoza)



Ignacio Badenes Carrillo tiene diez años y nos quiere enseñar lo pijo que se pone Sonic a veces. Es realmente digno de verse.

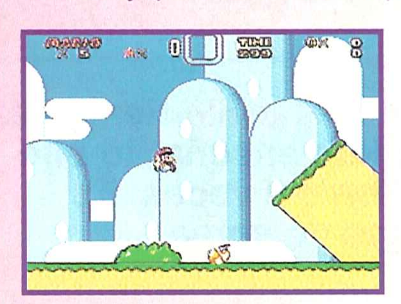


¡Hola, amigos! Hoy no voy a preguntaros eso de "¿Qué tal estamos?", porque ya imagino que con el final de las vacaciones y el comienzo de las clases, andaréis un poco de capa caída. Pero bueno, como dijo aquél: "Más se perdió en Cuba y volvieron silbando". Bueno, dejándonos de frases históricas, sólo quiero recordaros que aquí tenéis a vuestro amigo Yen para animaros y, naturalmente, para resolver vuestras consoleras dudas. Así que escribidme a: HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos, Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID
Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.

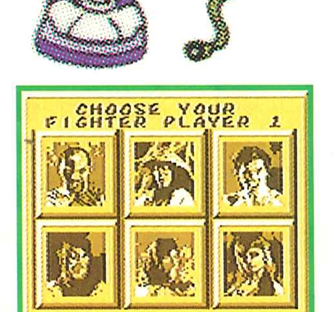
Tiene megas el asunto

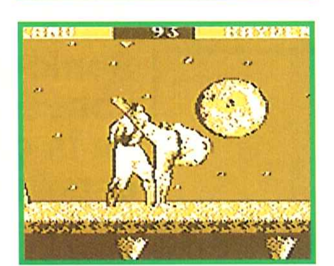
¿Qué tal te va, Yen? Por favor, contesta a esta gran duda que no sólo tengo yo, sino también toda la clase de 2º de BUP del Instituto de Santa Cruz de la Coruña. Nuestra pregunta es la siguiente: **1-** ¿Cómo es posible que juegos como Krusty, Spiderman, Joe & Mac... que podríamos calificar como "regularcillos" tienen el mismo número de megas que los superjuegazos como Axelay, Super Parodius, Super Star Wars...? **2-** ¿Cómo podéis saber el número de megas que tiene cada juego?. **3-** ¿Cómo es que juegos de Super Nintendo como el Another World, que tiene ocho megas, son prácticamente iguales a las versiones de ordenador que caben en un disquete. En estos disquetes no caben ocho megas, ¿verdad? Entonces, ¿cómo es posible?
Daniel Delgado García (La Coruña).

1- Bueno, amigo Daniel, me alegro de que me hagas esta pregunta, para desmitificar de una vez lo del número de megas. Los megas son la cantidad de i nformación que ocupa el juego. Mucha cantidad de información no significa, necesariamente, que esa información sea buena. Hay programas que aprovechan al máximo cuatro megas y otros que con ocho no llegan muy lejos.
2- Normalmente no nos llegan cartuchos, sino placas con los chips al descubierto. Así, a tantos chips, tantos megas. Otras veces hay que acudir a las compañías... o a la experiencia.



3- Cuando hablamos de megas para consola, hablamos de Megabits, y en los programas de ordenador son Megabyts. El Megabyt es ocho veces más que el Megabit. Ten en cuenta que la información de los programas de consola va más que comprimida.





Una recomendación

¿Qué tal Yen? Tengo una Game Boy y una Master System II y, cómo no, algunas dudas: **1-** ¿Qué juego me recomiendas, el Mortal Kombat de G.B. o el de Master? **2-** ¿Cuál de estos juegos de Game Boy me aconsejarías que me comprara: Cool World, Jurassic Park, MC Donald Land, Joe & Mac o Super James Pond?.**3-** ¿Y deMaster System? **4-** ¿Sacarán el Jurassic para Master?
Alejandro Gárgoles (Madrid)

1- Yo te recomiendo el de Master, tiene bastante más calidad que el de Game Boy.
2- Los mejores son el Joe & Mac y Jurassic Park. Si te van las aventurillas variadas, el Jurassic, y si lo tuyo son las plataformas, Joe & Mac. Luego iría a por el MC Donald Land.
3- Por decirte un poco de todo, el Mortal Kombat, Super Off Road, Sonic 2, Krusty, Alien 3 y Street of Rage 2.
4- Por el momento no, pero no descartes la posibilidad.



Deportista nato

Hola Yen, ¿Bien no? He esperado mucho para escribirte y tengo bastantes dudas sobre la Super Nintendo.

1- He leído que el Tecmo NBA es muy bueno, sin embargo en una revista inglesa decían que era mediocre. ¿Qué tal es y cuándo va a salir? **2-** ¿Cómo está el Tuff Ennuf? **3-** ¿Tardará mucho en salir el Sensible Soccer? **4-** Entre el Striker y el Super Soccer 2 ¿cuál es el mejor? **5-** ¿Para cuándo el Flashback en S.N.? **6-** ¿Qué sabes del NCAA Baskteball?.

Un Enfermo de los Videojuegos.

1- Es el mejor juego de baloncesto que ha salido para la Super. Ya fue comentado hace unos meses en nuestra revista y en la calle lleva también bastante tiempo.

2- Tiene 16 megas con una pinta bastante buena. Cuenta con un montón de movimientos especiales y una gran jugabilidad. En Japón se le conoce como Dead Dance.

3- Se dice que esta maravilla de simulador futbolero saldrá a principios del año que viene.

4- Prefiero el Super Soccer, pero el Striker tiene cosas muy buenas (editar una liga, fútbol sala...).

5- Confórmate con saber seguro que se va a hacer para tu consola, pero todavía no es más que un proyecto.

6- Es un juego de baloncesto basado en la liga universitaria USA. No parece que vaya a marcar diferencias. El que síparece que será un bombazo es el NBA Jam.



Modestia aparte

Hola Yen. Soy muy bueno jugando a las consolas, pero tengo algunas dudas.y me gustaría que respondieses a estas preguntas: **1-** ¿Qué consola es mejor, Mega Drive o Super Nintendo?.**2-** ¿Qué juegos me aconsejas para Mega Drive? **3-** ¿Saldrá el Asterix para Mega Drive? ¿Y el Street Figther II Turbo? **4-** He oído hablar de la Mega Drive 2 y dicen que es mejor que la normal. ¿Es verdad esto? **5-** ¿Cuánto valdrá el Mega CD?.

César Pereira (Pontevedra).

1- Odio que me hagáis esta pregunta, porque estoy harto de responderla. Para cada jugador la mejor consola es la suya. Tanto una como otra tienen unos juegos súper espectaculares, y eso es lo verdaderamente importante.

2- Aladdin, Street Figther II, Flashback, Jungle Strike, Bubsy, Mortal Kombat... ¿Tienes suficientes con estos o quieres más?

3- Le tendrás aquí en octubre o noviembre. Con respecto al S.F. II Turbo estás de suerte, porque la versión de Mega Drive incorpora el juego normal, el Turbo y Group Battle. Este último está casi ya en la calle.

4- Es exactamente igual de hardware, lo único que varía es su aspecto exterior. Concretamente, es algo más pequeña y redondeada. Pero te repito que a la hora de jugar y visionar juegos es exactamente igual que la Mega Drive normal.

5- 49.900 pesetas, pero eso ya lo deberías saber.





Un poco de todo

Hola Yen, tengo una Super Nintendo, una Game Gear y un montón de preguntas. **1-** ¿Cuándo llegará a España el CD de la Super? **2-** ¿Qué grandes juegos me recomiendas para la Super? **3-** ¿Y de la Game Gear?. **4-** ¿El Mega CD 1 sirve para la Mega Drive versión pal?

Rafa Martín Flores.



1- De momento este proyecto está aplazado, porque se están centrando en un proyecto más ambicioso aún: una consola de 64 bits que pretenden que sea superior al 3DO, a la Jaguar y a cualquier otra consola de 32 bits. Pero si quieres más información sobre este tema, sigue leyendo la revista y detente en la sección "Game Masters" de mi querido compañero M.A.D.

2- Street Figther II Turbo (lucha), Alien 3 (acción), Jurassic Park (aventura), Addamms 2 (plataformas). Y luego los de siempre, Super Mario Wold, Mario All Star, The Legend of Zelda y Star Wing.

3- Mortal Kombat, Super off Roads, Land of Illusion, Alien 3, The Prince of Persia.

4- Si el Mega CD es versión pal, por supuesto que vale. El problema sería si el Mega CD fuera versión japonesa. Además, te recuerdo que el Mega CD 2 no es más que un lavado de cara del primer CD de Sega.



La dificultad al poder

Hola Yen, tío. ¿Cómo te va? A mí fatal, porque tengo un montón de dudas. ¡Ahí van! **1-** El Final Figth 2 de la Super ¿cuándo saldrá? **2-** ¿Cómo es el Super Soccer 2? **3-** El Mario World 2 , ¿cuándo saldrá? **4-** Dime algunos juegos difíciles y que sean buenos. **5-** Dime novedades que vayan a salir para Super NES? **Jaime Zabala (Castellón)**

1- En Inglaterra ya está en la calle, lo que no sé es lo que tendremos que esperar para tenerlo en versión española.

2- Es muy parecido a la primera parte. La diferencia principal es que con la segunda parte pueden jugar cuatro jugadores simultáneos.

3- Se hará, pero por el momento tendrás que conformarte con el genial Mario All Star.

4- Conste que lo de difícil lo has pedido tú... Alien 3, Jurassic Park, Super Probotector, Super Swiv y Battletoads.

5- Flashback, Goof Troop, Sensible Soccer, Last Action Heroe y Cliff Hanger.



Sobre gustos...

Hola Robo-Yen. Me gustaría que me contestaras a estas preguntas: **1-** ¿Cuándo comentaréis el Mortal Kombat de Mega CD? **2-** ¿Cómo es que el Street Figther II de Mega Drive tiene más megas que el S.F. Turbo? **3-** ¿Cuáles serán los primeros juegos de Mega Drive que incorporan el nuevo chip Super Processing? **4-** ¿Drácula CD o Jurassic Park?
Rafa el "Paridas" (Alicante).

1- ¿Qué crees, que somos adivinos? Te diré cuál es su calidad cuando lo vea y lo juege.

2- ¿Estás seguro de que el Turbo de S.N es más completo que el S.F.II de Mega Drive?

3- Aparecerá en todos los juegos de la serie "Virtual". Paciencia.

4- Hasta yo tengo que esperar a que los juegos estén terminados.





Juegos de rol

Buenas, Robo-Yen. Tengo una Super NES, nueve juegos y varias dudas. Espero que no te aburras y me las contestes, ahí van: **1-** Soy un fan de los juegos de rol y aventuras, por eso me gustaría saber qué tal están Cool World y Super Ninja Boy. **2-** Además de rol me gustan los beat'em'up, por eso me gustaría saber qué juego de estos es mejor: Final Figth, Final Figth 2 o Batman Return. **3-** Ordéname de más a menos difíciles los siguientes juegos: Mortal Kombat, Alien 3, Asterix, Addams 2, U.N. Squadron y Jurassic Park. **4-** ¿Merece la pena comprarse la Neo Geo si para SN van a salir juegos como Fatal Fury 2, World Heroes etc...
Miguel Castilla (Sevilla).

1- Son dos buenos juegos. Yo prefiero el Ninja Boy porque tiene más toque aventurero que el Cool World. Supongo que ya habrás pobrado el Zelda...

2- Personalmente prefiero Batman Return, luego Final Figth y por último Final Figth 2. Aunque todos son muy buenos juegos, quizá el último te resulte demasiado fácil.

3- Eres el único eligiendo juegos difíciles. Con cualquiero de ellos vas a tener dificultad para dar y tomar. Quizá el más difícil sea Addamns 2 y luego Alien 3, Asterix, Jurassic Park, U.N. Squadron y Mortal Kombat.

4- Si se te ocorriera pensar un poquito, te darías cuenta de que no tiene nada que ver que un juego sea el mismo para que sea igual. La calidad de la Neo Geo está por encima de la Super Nintendo, y las versiones de juegos de Neo Geo para SN no tienen la misma calidad. Por ponerte un ejemplo, el Fatal Fury de Super NES es un poco decepcionante.

De compras

Hola Yen, tengo una Mega Drive y unas dudillas sobre qué juego comprarme. **1-** ¿Me podrías decir cuál de estos juegos es mejor: Fatal Fury, Tortugas Ninjas V, Chiki Chiki Boys o Tiny Toon? **2-** ¿Cuál crees que es mejor, Mortal Kombat o Street Fighter II? Muchas gracias por tus consejos.
Tony el consolero

1- Has elegido cuatro juegos estupendos. Si me apuras mucho, me quedo con el Fatal Fury. Si te gustan los juegos de lucha, éste te va a encantar. Aunque es cierto que los demás no le van a la zaga.

2- Supongo que me hablas de Mega Drive, y sin duda alguna el Street Figther II de esta consola se lleva la palma. Si el Mortal Kombat es bueno, muy bueno, imagínate cómo será el S.F. II. Excepcional.



Cuestión de CD's

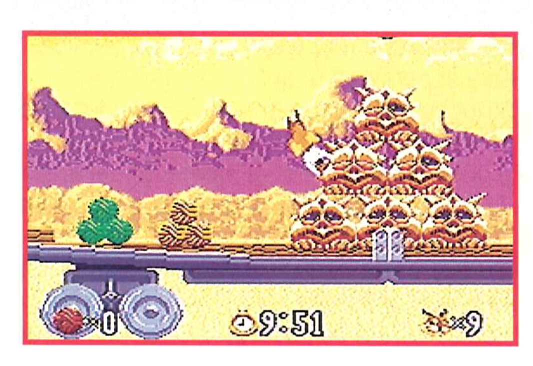
Hola Yen, tengo una Mega Drive y algunas preguntas que hacerte sobre su CD. **1-** ¿El CD 2 vale 49.900, pero, ¿cuánto vale el CD 1? **2-** ¿Sirven los cartuchos del CD 2 para el CD 1? **3-** ¿Cuál de ellos me recomiendas? **4-** ¿Harán algún adaptador para jugar cuatro a la vez en Mega Drive? **5-** ¿Sacarán para Mega Drive o para mega CD, The Punister o el Shadow Force?
Un grupo de consolegas

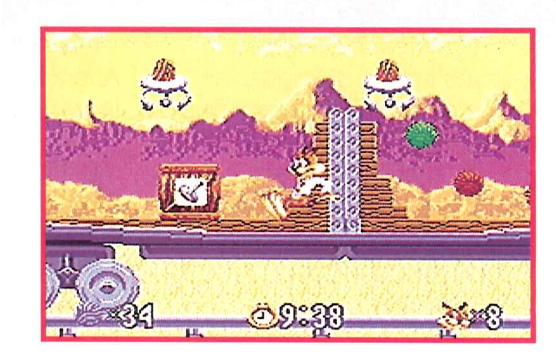
1- El Mega CD 1, como tú lo llamas, no se vende oficialmente en España. Aun así su precio es similar.
2- El Mega CD 2 es como el Mega CD, pero con un lavado de cara.
3- No te puedo recomendar más que el Mega CD 2, porque es el único oficial.
4- Ese adaptador existe ya y se llama Segatap. Es posible que salga estas Navidades a la venta, aunque tampoco es seguro.
5- No por el momento, pero si te sirve de consuelo, va a salir para Mega Drive el Increíble Hulk.

Plataformeando que es gerundio

¿Cómo te va, Yen? Soy una chica de trece años que se está volviendo loca al no saber qué juego comprar. Tengo una Super NES y mi pasión son los juegos de plataformas. **1-** Háblame de Mario All Star yde Mario is Missing?. **2-** ¿Cuáles comprarías: Super James Pond, Tiny Toon, Asterix o Bubsy. ¿Qué otros me recomendarías? **3-** ¿Qué juegos de plataformas van a salir para Super Nintendo?
Esther, la loca de las consolas.

1- Mario is Missing no es un juego de plataformas, es un juego educativo en el que Luigi tiene que encontrar al desaparecido Mario, recorriendo todo el mundo a base de relacionar pistas con países. Por su parte, Mario All Star es una recopilación de los cuatro juegos de Mario que salieron para la 8 bits de Nintendo. Estos juegos han sido retocados y mejorados en sus aspectos técnicos. Te lo recomiendo.
2- Por este orden: Bubsy, Asterix, Tiny Toon y James Pond (Robocod). Supongo que ya tendrás el Super Mario World, porque está por delante de los anteriores. Por cierto, ¿también tienes Super Adventure Island o B.O.B?
3- Aladdin, Cool Spot, Claymates, Out To Lunch, y ¿no te parece suficiente?





GANADORES DEL CONCURSO TINY TOON

Relación de ganadores de los alucinantes 75 cartuchos para SUPER NES

David Feijoo Gavari	Pamplona	Ramón Rubinat Bara	Barcelona	Juan Manrique García	Villareal
Angel Roig Martínez	Tortosa	Sergi Argerich Pérez	Coma-Ruga	Sergio Galdón Laderas	Almacera
Rafael Fuentes Cazorla	Martorell	Jordi Vargas Tora	Gava	Vicente Yago Cardenas	Picanya
Ramón Manzaneda N	Sagunto	Miguel Bloque Alcazar	Barcelona	Xavier Sanchez	Barcelona
Eva de Haro Drodríguez	Pamplona	Jose Fdez. Iglesias	V. de Arosa	Ivan Gómez Alvarez	Vigo
Santiago Peñalva Sala	Chipiona	Enrique Prieto Rodríguez	Gordezuela	Manuel G Torrecilla	Alquerías
Daniel Alibes Cot	Argentona	Alejandro Muñoz Flink	La Cuesta	Víctor García Urena	Tona
Raúl Bregel Nieto	Badalona	José Mª Araya Andres	Santurce	Alejandro Ramos Mendez	Madrid
José A. González Rojas	Reus	Alenjandro Diez Martinez	Madrid	A. Segunda	Cádiz
David Orche Amare	Las Matas	Fco. Pastor Candela	Crevillente	Tomas Malpica Martos	Mengibar
Aratz C. de los Santos	Santurce	F. Manuel M Pellicer	Polablanca	Oliver Pérez García	Cornellá
Josep Casa Ramona	Sora	Enrique Lluch Fernandez	Vigo	Jordi A Millas	Castell I Vilar
Juan Campabadal Turmo	Lleida	Pedro Martinez Sanchez	Utiel	Javier Ferreira Meiraz	Vigo
Alejandro Acebal Peón	Gijón	Miguel A. Pérez Gutierrez	Málaga	Ivan Gómez Alvarez	Vigo
Carles Puig Sanvicens	Sant. Julia	Javier P Barreiro	C.Morrazo	Marc Gelabert Ribe	Tarragona
Pedro A. Martínez Montiel	Lorca	Daniel Luque Mas	Melilla	Aitor Sánchez Serrano	Barcelona
Agustín Arroyo Muz	Reus	Javier García Cambrón	Tarrasa	Jose A. Rabadan Diaz	Barcelona
Sergio Ribas López	Ibiza	Arturo Gª Jimenez	Albacete	Héctor Sánchez Hidalgo	Granada
Ivan Menéndez Llosa	Gijón	Fco. Paez Lorenzo	Barcelona	Jaume Torrents Floreta	V. Vallés
Agustin Soto Díaz	Santa Fé	Francisco Moorillo	A. Henares	María Guerrero Torres	Coloma
Joaquín C.Hidalgo	Pte. Tocinos	Eduardo Ferpo Hidalgo	San Juan	Oscar Bernal González	Málaga
M. López Valderrama	Granada	David Palomares Gaspar	Madrid	Cristian Mulet Serrano	Alcañiz
Tomás Herreros Nieto	Albacete	Pedro Catalan García	Zaragoza	Guillermo L. Membrives	Tarragona
Manuel del Castillo	Leganes	Luis Arnandis Martínez	L´arcudia	Daniel Segura Cueva	Nules
Igor Calvo S	S Salvador	Vicente Yago Cardenas	Picanya	Sergio Torondel C.	Gijón





Un tipo listo

Hola Yen, soy el mejor consolero de la historia. Pero para conseguir ser el consolero de los consoleros, te pido, oh gran sabio, que me respondas a estas preguntas.**1-** Me han dejado el Street Figther II para NES y se llama Master Figther II, ¿por qué no está a la venta? **2-** ¿Cuál de estos juegos es mejor. El Dragon Ball Z o el Street Figther II Turbo.

Jordi Corrales.

Hola Jordi, veo que aparte de ser muy modesto, eres un pelota inteligente. Tienes razón, soy el Gran Sabio de las consolas, el Jedi del videojuego, el amo del pad... Bueno, voy al grano.

1- No está a la venta porque es un cartucho pirata. Creo que con esto ha quedado claro.

2- Aunque prefiero el S.F. II, Goku me gusta tanto...

Una pequeña confusión



Hola Robo-Yen. Soy un consolega que tiene una Super Nintendo y los juegos Street Figther II y Super Mario World. Tengo la intención de comprarme el Bola de Dragón ZZ: **1-** ¿Es un buen juego, merece la pena comprarlo? **2-** ¿Cuándo saldrá el CD-Rom de Super Nintendo? **3-** ¿Cabe la posibilidad de que los juegos japoneses lleguen a ser convertidos para americanos? **4-** ¿Sobre qué precio andará el S.F. Turbo? **5-** ¿Es verdad que con el super Pang de Super Nintendo sólo puede jugar un jugador? **6-** ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para la Super? (Dices algo más que no puedo descifrar, esa caligrafía...) **7-** De parte de un amigo, que si sabes algún truco para convertir a Goku en Super Guerrero. Échale un cable.

Raúl Alonso (Madrid)

1- Es un gran juego con una enorme calidad técnica. Ahora bien, si te esperas un poquito, Bandai va a lanzar este cartucho en España en versión pal dentro de muy poco tiempo, quizá en octubre. Ya verás cómo merece la pena.

2- Más vale que os olvidéis por el momento del ansiado aparatito. Nintendo se está dedicando a la tarea de construir una nueva consola de 64 bits que superará a todo lo visto por el momento (Te remito al Game Masters).

3- Me parece que estás hecho un pequeño lío. El sistema de televisión japonés es el mismo que el americano. La única diferencia entre los cartuchos nipones y los americanos es la forma. La pregunta correcta es si se pasarán a sistema Pal, que es el nuestro. Afortunadamente, y gracias a Nintendo España, ya no tendremos que esperar tanto para que nos lleguen los juegos en versión Pal.

4- Sobre precios no tengo idea, pero supongo que será de los caros y rondará las 12.000 pesetas.

5- Sí, es verdad. Una lástima.

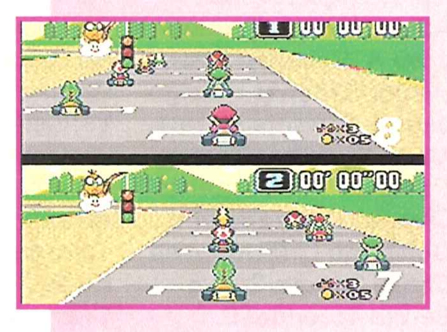
6- De momento el mejor es el Super Soccer. Le sigue de cerca el Striker, pero lo que será la bomba es el Sensible Soccer.

7- Este truco sirve para que en el modo versus te conviertas en Super Guerrero. Atento. En la pantalla de presentación, pulsa los seis botones y da vueltas de 360° con el pad. Oirás una campanilla y una extraña voz. Espero que tu amigo está satisfecho.



¿Mega CD o Super Nes?





Hola Yen. Somos un grupo de amigos que tenemos una Mega Drive y no sabemos qué hacer. Estamos indecisos, confudidos, atolondrados, dudosos, titubeantes ... Ayúdanos, por favor, eres el único al que podemos recurrir. **1-**¿Qué deberíamos comprarnos, una Super Ninntendo o un Mega CD? **2-** ¿El mega CD lleva un chip incorporado que haga las veces del chip FX? **3-** ¿Hay algún título en Mega CD que se parezca al Super Castelvania y al Super Mario Kart? Gracias anticipadas por tus respuestas.

Enrique y sus amigos.



1- Ya que tenéis la Mega Drive, creo que deberías comprar el Mega CD. Por otro lado, teniendo dos consolas distintas tendríais más variedad de juegos. ¿Qué quieres que te diga?

2- Supongo que te refieres a que si el Mega CD tendrá la misma capacidad de la S.N. a la hora, por ejemplo, de hacer rotaciones y demás. No pienses en los chips, la propia tecnología del CD permite este tipo de licencias técnicas y algunas más. Aparte, ¿se te ha ocurrido pensar en la calidad del sonido?

3- Parecido, parecido, no. Tienes juegos de coches y carreras tan apasionantes como el Mario Kart y juegos de acción y plataformas tan buenos como el Castelvania, pero no iguales. Si me permites, te recomiento Batman Return of the Jocker, que combina magistralmente las fases de coche (con esas rotaciones que tanto te gustan) y las fases de plataformas.




La revolución.
Super Famicom via portátil.

NINTENDO SE APUNTA A LA NUEVA ERA

El "culebrón" sobre el CD de Nintendo parece no tener fin. Cuando todavía no se ha aclarado este asunto, ya se habla de la creación de nuevos soportes que la compañía japonesa pretende habilitar en un futuro bastante cercano.

Prestad mucha atención porque éstas son las últimas y sorprendentes noticias sobre la todopoderosa Nintendo.

El oscuro túnel en el que se ha convertido el futuro del CD de Nintendo, comienza a ver la luz. En recientes declaraciones, **Peter Main, vice-presidente de marketing de Nintendo** of América, ha confirmado que la idea inicial de crear un CD para la SuperNES, ha quedado definitivamente desechada.


Esta nueva versión de la interminable serie Street Fighter II supera en espectacularidad (y ya es difícil) a todas sus predecesoras. Y es que Super SF II es el juego del futuro.

Como ya os dije hace un par de números, todo queda a la espera de **un nuevo soporte de, como mínimo, 32-bits,** que probablemente aparezca en el 94. El caso es que Mr. Main afirma que la intención de Nintendo es crear un sistema CD que ofrezca mayor calidad que los ya existentes, pero a menor precio (¿?). Según sus propias palabras, no están interesados "en nada que supere los 200 $" (unas 24.000 pts.), por lo que no quieren comprometerse a una fecha determinada.

Además, la compañía sigue interesada en promocionar la segunda generación de juegos con **el chip Super FX.** Starwing sigue vendiéndose extraordinariamente bien, y cuatro nuevos juegos, FX Trax, un simulador en 3D y otros dos juegos cuyo nombre aún no se conoce, saldrán a la venta en USA antes de final de año.

Project Reality, un proyecto muy real

Pero es que la cosa no queda ahí. Según revela la prestigiosa revista CTW, Nintendo ha llegado a un acuerdo con los líderes del tratamiento de imágenes por



Como podéis ver, la pantalla de elección de luchadores cobra ahora un aspecto más impresionante, con la introducción de los cuatro nuevos caracteres. Nada menos que 14 personajes.

ordenador, nada menos que Silicon Graphics, responsables de los efectos especiales de películas como Terminator 2 o Jurassic Park. El objetivo: **un sistema tridimensional de 64 bits** que supere en calidad a todos los sistemas actuales. Y para más inri, se ha dado un nombre al proyecto como si se tratara de un operación militar: Project Reality.

Está previsto que la máquina **aparezca en los salones recreativos en 1994**, y se realice su conversión para uso doméstico a finales del 95. Project Reality creará un sistema con un microprocesador central de 64-bits, que permitirá un velocidad por encima de los 100 MHz (el 3DO permite 25 MHz), gráficos 3D en tiempo real, colorido de 24-bits en alta resolución (que supera a NTSC o PAL), con una paleta de 16,7 millones de colores, y calidad audio CD. Lo que todavía no se sabe es **qué tipo de software será el elegido.** Por un lado, el CD contiene mayor capacidad de memoria, mientras que el cartucho ofrece un acceso más rápido. Se dice que **incluso podría tratarse de un híbrido** entre ambos. ¿Significará este nuevo proyecto el abandono definitivo del CD de Nintendo? Eso es algo que sólo el tiempo nos podrá revelar.

Sí os puedo revelar que **la Super Famicom (o Super NES) portátil, sí parece una realidad.** Esta maravilla de 4 pulgadas **denominada HET** (Home Entertainment Terminal) constará de una pantalla LCD (cristal líquido) con colorido de alta calidad, cable de antena TV y conexiones para módem, vídeo y CD-ROM entre otros periféricos. De momento, no se sabe ni precio ni fecha de lanzamiento.

Más novedades

Para finalizar con Nintendo, y dejando de lado el tema de los soportes, un par de sabrosas novedades. **Fatal Fury 2** estará a la venta en Japón para SNES en otoño próximo. Se trata de un impresionante cartucho de 20 megas con un gran parecido a la máquina recreativa, y del que dicen por aquellos lares que puede desbancar al mismísimo SF II Turbo (ya será menos).

Por otro lado, una "leyenda" de Super Nintendo, como es **Legend of Zelda, tendrá su versión** en ese grandioso y poco conocido sistema llamado CD-I. Con las posibilidades de este soporte, las aventuras de Link pueden convertirse en una maravilla del entretenimiento.

Aquí tenéis en pleno combate a uno de los nuevos luchadores, Feilong, ofreciendo un repertorio de "caricias" al bueno de Balrog (M. Bison en Japón). Los nuevos escenarios son una auténtica delicia gráfica e imaginativa.

Este tipo de aspecto impresionante, con 2,20 de estatura y 140 kg, es Thunder Hawk, un indio que viene a por todas.

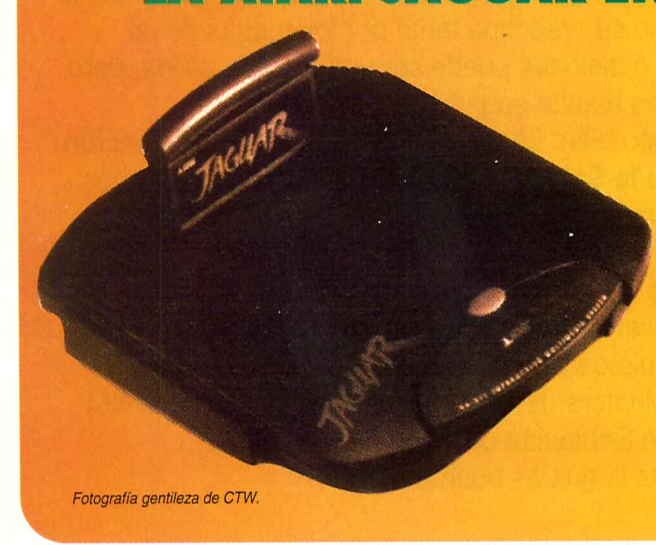


Nintendo podría sustituir la aparición de su soporte para Cd por dos grandes bombazos: una potente consola de al menos 32 bites, y una pequeña Super Nintendo portátil.

¡Por fin el Super Street Fighter II!

Sí, amigos. Cuando mis compañeros acaban de presentaros en este número

LA ATARI JAGUAR ENTRA EN ESCENA



Fotografía gentileza de CTW.

En el número pasado ya os informé de todas las características de este nuevo y alucinante soporte. Pero, desgraciadamente, no pude mostraros el espectacular aspecto de esta maravilla. Ya veis que no le falta belleza y agresividad a esta consola de 64 bits, que según el presidente de Atari, Sam Tramiel, tendrá más éxito que el 3DO. De momento, es tres veces más barata, lo cual es toda una garantía de éxito, teniendo en cuenta cómo están actualmente nuestros bolsillos.



las dos nuevas versiones del mejor arcade de lucha de todos los tiempos, en USA ha sido presentado en el New York's Broadway Arcade, un nuevo programa de esta brillante e interminable serie. Como ya os comenté en su momento, **se han unido cuatro nuevos personajes a los doce antiguos luchadores:** Cammy, una agente especial británica con un arsenal de golpes especiales; Dee Jay, un poderoso jamaicano; Feilong, un experto en artes marciales; y Thunder Hawk (no, no es un helicóptero) un gigantesco indio con muy malas pulgas.

Como novedad técnica, **se ha incorporado el Q-Sound,** que permite unos efectos sonoros increíblemente reales. Así que al fin podréis disfrutar de todo el realismo de este juego, tanto en sus gráficos como en el sonido. Para abrir boca, aquí tenéis en exclusiva las primeras imágenes de esta gran maravilla.

Por este mes ya esta bien. Cuando podáis digerir todo lo que os he contado, estaré preparado para ofreceros más y mejor información (aunque reconozco que ya es difícil).



Los antiguos escenarios también han cambiado ligeramente su decoración. La bella Cammy (de quien se dice que puede ser la hermana de Guile) promete ser una de las estrellas del mejor torneo de lucha de todos los tiempos. ¡Que se lo digan a Ryu!

SATURN: 32 BITS PARA SEGA

Sega tampoco quiere quedarse atrás en esta loca carrera tecnológica. Su proyecto de consola de 32 bits está cada vez más cerca. Su nombre será Saturn, y su aspecto, a primera vista, parece impresionante. Todas las informaciones son algo confusas, pero aquí tenéis las características básicas de este nuevo soporte:

*- **Procesador de 32 bits** basado en el chip V60 NEC, a una velocidad de 27 MHz.*
*- Gráficos de 24 bits; una paleta de **16,7 millones de colores.***
*- **Utilización de chips** capaces de realizar modificaciones en el colorido, efectos de sombreado y todo tipo de "virguerías" gráficas. (Alpha Channel).*
*- Chip capaz de animar **hasta 16.000 polígonos** en pantalla.*
*- Probablemente tenga **un precio que no supere los 500 $ (unas 55.000 pts).** De momento, estas son todas mis informaciones. Pero el próximo mes os las ampliaré debidamente.*

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Casi se me olvidaba que debo sufrir de nuevo realizando esta sección. Que no, que en el fondo me encanta (¿?).

Encantado de saludaros, Jesús e Iñaki "Estradas", Zigor e Iontxu, y gracias por mandarme vuestras opiniones. Estoy de acuerdo en lo referente al alto precio del Mega CD, pero **eso mismo se puede trasladar al resto de los soportes, actuales o futuros.** Mi consejo es que hagáis saber vuestras reivindicaciones a las propias compañías. No servirá de nada, pero al menos que se enteren.

Mi amigo David "of the Tower", que escribe desde la Ciudad Condal, quiere saber lo imposible. Tan solo sé que el Amiga CD será distribuido por Mail Soft a partir de octubre, **a un precio de 60.000 pts,** y que los juegos costarán alrededor de las 6.000 pts. En cuanto al 3DO y al Atari Jaguar, te recomiendo que esperes sentado. **Su llegada a España va para largo.**

Espero que a ti también te sirva esta respuesta, Luis Alberto de Almendralejo.

No lo suelo hacer, pero como el señor José Manuel Leonés "barcelonés" me ha enviado un completísimo informe sobre los adaptadores, y se lo agradezco muchísimo, **ahí van los cinco mejores juegos de rol para Super NES:** En España, sólo tenemos el maravilloso Legend of Zelda, pero pronto tendremos Shadow Run, Legend of Mystical Ninja, Dungeon Masters y Soul Blazer. ¿Satisfecho?

A otro José Manuel, este granadino para más señas, le diré que no se preocupe tanto por los megas de un juego. En ocasiones puede ser una medida válida, pero otras veces resulta engañosa. De nada.

Hola, Paco "Gin" Larios, y **gracias por tu información acerca de la Saturn,** aunque ya estaba en mis manos. De todos modos, no dejes de seguir mandando todo lo que te parezca interesante. Saludos a Jerez.

Lo siento, ya no tengo más espacio ni más tiempo. El mes que viene, os deleitaré con más respuestas. Por favor, seguid escribiéndome a...

"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

¡Y sabréis lo que es bueno!

Si tienes un ordenador PC te ofrece PCBASKET

DINAMIC MULTIMEDIA



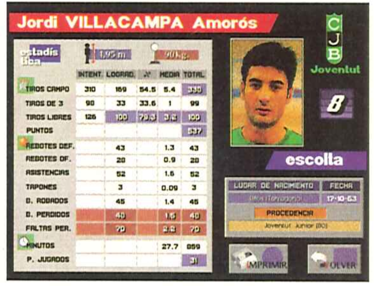
Revive los Play-Offs'93 con el programa de baloncesto más completo para ordenarores PC y compatibles



PC BASKET requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.
Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.



Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.



El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.



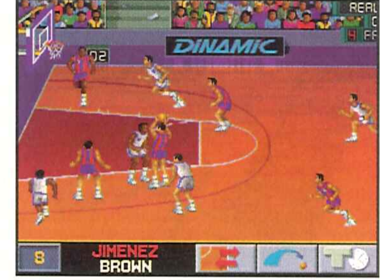
Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si deseo recibir PCBASKET en el domicilio que les indico.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envio)

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad..
Provincia..........................Código Postal..................
Fecha de nacimiento........../........../..........DNI..........................
Teléfono..
Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra Reembolso ❑ Adjunto cheque
❑ Visa ❑ American Express

Tarjeta de crédito número..
Nombre del titular..
Fecha de caducidad........../........../..........

Rellena y envia este cupón hoy mismo a:

DINAMIC MULTIMEDIA
C/ Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTA: Dinamic Multimedia es la única entidad responsable de la venta y envio de PCBASKET.

Regalamos 100 Barcode Battlers como este



PREGUNTAS

1.- Para ganar al BARCODE BATTLER lo fundamental es:

a) Conseguir códigos de barras con muchos poderes.
b) La habilidad estratégica y táctica con la que se dirija el juego.
c) Las dos anteriores.

2.- Las posibilidades de juego son miles porque:

a) Cada vez que introduces códigos de barras nuevos se crean nuevos escenarios de juego.
b) Si echas cacao en el compartimento de las pilas, repones la energía de tu jugador.
c) Puedes jugar a 100 metros de profundidad bajo el agua.

3.- ¿Cuánto dura una partida de BARCODE BATTLER?

a) Hasta que te vas a dormir.
b) Lo que quieras, porque puedes salvar el juego y volver a empezar cuando te apetezca.
c) Unos minutos, porque se acaban las pilas.

4.- ¿Quiénes podrán jugar al modo de juego C2?

a) Jugadores expertos, que hayan logrado superar los 120 enemigos del juego C1 y tengan los passwords.
b) Los americanos y los ingleses, porque lo inventaron para ellos.
c) Cualquiera, basta con seleccionarlo.

5.- ¿Cómo se consigue ir derrotando a enemigos cada vez más fuertes?

a) Lo más importante es desayunar fuerte antes de empezar.
b) Al aumentar los poderes cada vez que derrotas a un enemigo.
c) Jugando todos los días de la semana.

6.- ¿Cómo se amplia el juego una vez que tengo el BARCODE BATTLER?

a) Pidiendo el software a Japón.
b) Utilizando los códigos de barras de los productos del día a día, ¡El software es gratis!
c) Con un software muy raro que sólo puedes pagar en dólares.

7.- Las tres llaves de piedra regista que aparecen en los mundos de luz de cada fase sirven para:

a) El superpremio: ¡son las llaves de un apartamento en Torrevieja!
b) Conseguir llegar al cuartel general de la fase y enfrentarse al enemigo.
c) Pasar del modo de juego C1 al C2.

BASES DEL SORTEO

1º.Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar el Cupón de Respuestas debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO BARCODE BATTLER 2

2º El concurso está estructurado en dos partes, una que se publica en el número de septiembre (Sorteo de 50 Barcode Battlers) y otra en el de octubre (Sorteo de 50 Barcode Battlers), totalmente independientes entre sí.

3º.Sólo podrán participar en este sorteo (2º) los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 25 de septiembre de 1.993 y el 1 de noviembre de 1.993.

4º.Los sorteos se celebrarán ante notario en Madrid, los días 5 de octubre de 1993 (1º sorteo) y 5 de noviembre de 1.993. (2º sorteo).

5º.De entre todas las respuestas acertadas, el notario extraerá en el PRIMER SORTEO cincuenta cartas que serán premiadas con un BARCODE BATTLER cada una, y en el SEGUNDO SORTEO otras cincuenta, que igualmente serán premiadas con un BARCODE BATTLER. **El premio no será en ningún caso canjeable por dinero**.

6º.El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

7º.Los resultados de estos sorteos se publicarán en los números de noviembre (50 primeros ganadores) y de diciembre (50 segundos ganadores) de la revista.

8º.La fecha de comienzo de esta promoción comienza el 25 de agosto de 1.993 y finalizará el 1 de noviembre de 1.993

9º.El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN RESPUESTA CONCURSO BARCODE BATTLER

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C.P.: .... **Teléfono:** ....
RESPUESTAS:

1.-........2.-........3.-........4.-........5.-........6.-........7.-........

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B	Links	13
Addams Family	Game Boy	12, 15
Addams Family	Super Nintendo	16, 18, 20
Adventures of Lolo 2	NES	2
Adventures of Lolo	NES	7
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9
Alisia Dragoon	Mega Drive	14
Altered Beast	Mega Drive	2
Another World	Super Nintendo	21
Arnold Palmer Golf	Mega Drive	1, 3, 7, 11, 15
Axelay	Super Nintendo	19
Bad Dudes	NES	1, 10, 21
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	15
Bart Vs the Space Mutants-Rack	NES	7
Batman	Game Boy	1
Batman	NES	17
Battle of Olympus	NES	3
Battle Squadron	Mega Drive	18
Battletoads	Game Boy	14
Battletoads	NES	17, 21
Bill and Ted excellent adventu	Game Boy	19
Bionic Commando	NES	14
Blazing Lazers	TurboGraph	11
Blue Lightning	Links	2
Blue Shadow	NES	16
Bomber Man	TurboGraph	17
Boulder Dash	Game Boy	17
Boxxle	Game Boy	20
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18
Bubble Bobble	NES	1, 5
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	20
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	2, 9, 20
Burai Fighter	NES	5
Burning Force	Mega Drive	9, 12
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9
Captain Planet	NES	13, 21
Captain Skyhawk	NES	3, 11
Carmen Sandiego	Mega Drive	12
Castlevania 2: Simon's Quest	NES	3, 12
Castlevania	Game Boy	5, 10, 11
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2, 5
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Links	3, 5, 11
Choplifter 2	Game Boy	4, 8
Chuck Rock	Game Gear	20
Columns	Mega Drive	14
Cyberball	Mega Drive	2, 3
Darble Madness	Mega Drive	18
Darius Twin	Super Nintendo	18
David Robinson's Supreme Court	Mega Drive	14
Decapattack	Mega Drive	10, 11
Desafío Total	NES	3
Desert Strike	Mega Drive	14, 19
Devil's Crush	TurboGraph	10, 13
Dick Tracy	NES	3
Dinablaster	Game Boy	5
Donald in the Lucky Dime Caper	Game Gear	21
Double Dragon 2	NES	1, 3
Dragon Crystal	Game Gear	5
Dragon Spirit	TurboGraph	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	NES	8
Duck Tales	NES	1, 5
Ea Hockey	Mega Drive	4, 6, 18
Ecco the Dolphin	Mega Drive	21
Electrocop	Links	1, 13
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	19
Exhaust Heat	Super Nintendo	20
F-1 Race	Game Boy	12
F-Zero	Super Nintendo	14
Factory Panic	Game Gear	12
Fantasía	Mega Drive	4, 15
Fatal Fury	Mega Drive	21
Final Fight	Super Nintendo	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Fortress of Fear	Game Boy	11, 17
Gain Ground	Mega Drive	13
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates of Zendocon	Links	4, 9
Gauntlet 2	Game Boy	18
Gauntlet 2	NES	11
Gauntlet	Links	3
Gauntlet	NES	18
Ghost'n Goblins	NES	17
Ghostbusters	Mega Drive	1
Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Goal	NES	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Golden Axe	Mega Drive	3, 4, 6
Golden Space	Mega Drive	2
Golf	Game Boy	3
Goonies 2	NES	2, 15, 18
Gp Monaco	Mega Drive	1
Gradius 3	Super Nintendo	20
Gradius	Super Nintendo	19
Gremlins 2	NES	3, 14
Guerrilla War	NES	11
Gynoug	Mega Drive	10, 17
Hard Driving	Links	8
Hellfire	Mega Drive	13
Herzog Zwei	Mega Drive	12
Hook	Game Boy	19
Hook	NES	21
Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Ikari Warriors	NES	2, 4
Impossamole	TurboGraph	19
Inmortal,The	Mega Drive	20
Ironsword	NES	8
Ironsword:Wizard & Warriors 2	NES	4, 6
Isolated Warrior	NES	4
J.j and Jeff	TurboGraph	16
Jackie Chan's Action Kung Fu	NES	10, 17
James Pond	Mega Drive	3
John Madden American Football	Mega Drive	3, 11
Kickle Cubicle	NES	7, 12
Kirby's Dream Land	Game Boy	18, 19
Klax	Game Gear	21
Klax	Mega Drive	12
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	21
Last Battle	Mega Drive	4
Legend of Zelda,The	NES	16
Little Nemo: Dream Master	NES	10, 18
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	19
Low G Man	NES	12, 15
Marvel Land	Mega Drive	15
Megaman 2	Game Boy	15
Megaman 2	NES	3, 9, 19
Megaman 3	NES	14, 17
Megaman: Dr. Wilth Revenge	Game Boy	8, 9, 10
Mercenary Force	Game Boy	20
Metroid	NES	4, 6, 15
Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mousecapade	NES	4
Might & Magic	Mega Drive	5
Mission Impossible	NES	13
Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Ms. Pac-Man	Links	2
Muhammad Ali's Boxing	Mega Drive	21
Némesis 2	Game Boy	14
Némesis	Game Boy	8, 9
Ninja Gaiden	Game Gear	11
Ninja Spirit	TurboGraph	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17
Out Run	Game Gear	6, 10
Out Run	Mega Drive	7, 8
P.O.W.	NES	12
Panza Kick Boxing	TurboGraph	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
PaperBoy 2	Super Nintendo	18
Parodius	Super Nintendo	19
Pc Kid 2 Bonk's Revenge	TurboGraph	9
Pengo	Game Gear	9
Phellos	Mega Drive	16
Pin-Bot	NES	7
Pinball Devil's Crush	TurboGraph	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Mega Drive	14
Populous	Mega Drive	20
Power Blade	NES	8
Predator 2	Mega Drive	15, 21
Prince of Persia	Game Boy	21
Prince of Persia	Game Gear	18
Prince of Persia	Super Nintendo	19
Probotector	Game Boy	19
Probotector	NES	1
Psichosis	TurboGraph	20
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch-Out	NES	3, 4
Put & Putter	Game Gear	9
Quackshot	Mega Drive	7
R-Type	Game Boy	14
Rad Racer	NES	1
Rainbow Islands	NES	8, 15
Revenge of Shinobi,The	Mega Drive	1
Risky Woods	Mega Drive	21
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Rash	Mega Drive	7, 15
Robocod	Mega Drive	8
Robocod:James Pond 2	Mega Drive	10
Robocop 2	Game Boy	8
Robocop	NES	3, 5, 6, 9, 19
Roger Rabbit	Game Boy	21
Rolling Thunder 2	Mega Drive	17
Salamander	NES	9
Scrapyard Dog	Links	8
Shadow Dancer	Mega Drive	1
Shadow Warriors	Game Boy	17, 21
Shinobi 2	Game Gear	19
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Sim City	Super Nintendo	17
Simpsons,Los	NES	9, 10
Slider	Game Gear	12
Slime World	Links	10, 18
Smash T.V.	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'N' Roll'	NES	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14
Soccer Brawl	NeoGeo	19
Solar Jetman	NES	1, 6, 7
Solomon's Key	NES	1
Sonic 2	Game Gear	19
Sonic 2	Mega Drive	17, 19
Sonic Blastman	Super Nintendo	21
Sonic	Game Gear	13
Sonic	Game Gear	15
Sonic	Mega Drive	2, 6, 8, 10, 11
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	TurboGraph	12
Spiderman	NES	4
Splatterhouse	TurboGraph	10
Star Wars	NES	14
Street Fighter 2	Super Nintendo	16, 18, 19
Street Gangs	NES	16
Street of Rage 2	Mega Drive	19, 20, 21
Street of Rage	Mega Drive	15, 18
Super Castelvania 4	Super Nintendo	20
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	14
Super Hang-On	Mega Drive	2
Super Hunchback	Game Boy	18
Super League	Mega Drive	6
Super Mario 3	NES	9,11, 12, 13, 15
Super Mario Bros	NES	6, 10
Super Mario Kart	Super Nintendo	19, 21



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Mario Land 2	Game Boy	19, 21
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16,
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco GP	Mega Drive	5, 7
Super Mónaco GP 2	Game Gear	17
Super Probotector	Super Nintendo	15
Super R-Type	Super Nintendo	11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	15
Super Spy Hunter	NES	14
T.M.N.T	Game Boy	1
Taz-Mania	Mega Drive	14, 16
Team Usa Basketball	Mega Drive	16
Tennis	Game Boy	10, 13, 19
Terminator 2	Game Boy	8, 12
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Mega Drive	2
Thunder Force 3	Mega Drive	6, 12
Thunder Force 4	Mega Drive	17, 18, 19
Tiger Heli	NES	4, 6
Tiger Road	TurboGraph	10
Tiny Toons	Game Boy	20
Tom & Jerry	NES	21
Tortugas Ninja 2	NES	20
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Tortugas Ninja	Game Boy	7, 12, 13
Tortugas Ninja	NES	4
Totally Rad	NES	20
Track & Field 2	NES	3
Truxton	Mega Drive	1, 17
Turrican	Game Boy	16, 20
Turrican	Mega Drive	7, 9
Viking Child	Links	7
W.W.F	NES	13
Where is Carmen Sandiego?	Mega Drive	17
Who Frammed Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon Tennis	Game Gear	16, 21
Wonder Boy 3	Game Gear	20
Wonder Boy	Game Gear	3, 10
Wonder Dog	Mega Drive	20
World Cup	Game Boy	3, 13, 21
World Cup	NES	5, 8
World Wrestling	NES	8
WWFSuperstars	Game Boy	6

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO juego de Nintendo, «Soccer», por el «Four Players' Tennis». Os garantizo el «Soccer» y, además, ¡¡¡necesito el «Four Players' Tennis»!!! Preguntar por José en el TF:91-6142627.

CAMBIO consola Super Nintendo con dos juegos por Neo Geo y algún juego. Llamar al TF:93-6970298 y preguntar por Dani.

CAMBIO Game Boy con los juegos: «Blades of Steel», «Terminator 2», «Super Mario Land» y «Kwirk I World Cup» por todo lo incluido en el Tv pack de Game Gear. Debéis preguntar por Marc. TF:977-360770.

AL TOCARME una Super Nintendo y ya poseer una, la cambio por una Mega Drive. Atención, está prácticamente nueva. Preferible en Tortosa. Preguntar por Ramón en el TF:977-580165.

CAMBIO una consola Game Gear con 7 juegos, adaptador y lupa, y una Master System con el «Alex Kid», por una Mega Drive con 1 mando y 2 ó más juegos, si es posible. Debéis preguntar por Jaime. TF:922-613407.

DESEARÍA CAMBIAR una Super Nintendo con 4 meses de uso por una Mega Drive que esté en buen estado. Sólo residentes en Guipúzcoa. Debéis preguntar por Álvaro en el TF:943-450425.

CAMBIO consola Master System con 7 juegos: «Simpsons», «Asterix», «Sonic», y otros. La cambio por Mega Drive o Super Nintendo con varios juegos que sean buenos. Preguntar por José Ignacio. TF:955-261275.

CAMBIO consola Master System II con el juego «Sonic II», por el «Tortugas Ninja IV». Preguntar por Alejandro. TF:964-475940.

CAMBIO consola Master System con dos mandos y un juego, por una Nintendo o una Game Boy. Llamar a partir de las 8:00 horas al TF:958-750885 y preguntar por Sergio.

CAMBIO Nintendo con 4 juegos en muy buen estado, por una Mega Drive sin juegos que esté en idéntico estado. Preguntar por Carlos. TF:985-250355.

VENTAS

VENDO CDi de Philips con el ratón y los juegos: «Golf», «Tennis», «Mystic Midway» y «Juke Box» en perfecto estado de conservación. Precio 85.000 pts. Valor real 130.000 pts. Preguntar por José Luis o dejar mensaje. TF: 91-5718443.

VENDO consola Game Gear con adaptador y juego «Sonic» a buen precio. Preguntar por Javier. TF:91-4300771.

VENDO estos juegos de Super Nintendo: «Dragons Lair», «Super Tennis», «WWF» y «Super Mario World» a 6.000 pesetas cada uno. Preguntar por Rafa. TF:965-928433.

OCASIÓN vendo Game Gear seminueva con el «Sonic», adaptador y juegos. Además regalo lupa. Todo ello por 15.000 pesetas. Preguntar por Adrián en el TF:94-4271536.

VENDO consola Nasa (compatible con Nintendo) con los juegos: «Super Mario Bros 3», «Ghouls'n Goblins» y un cartucho de cuatro juegos. Precio a discutir. Preguntar por Fidel. TF:98-5811290. Sólo Asturias.

VENDO Nintendo Action Set nuevo por 10.000 pesetas, consola Nintendo con dos mandos por 5.000 pesetas, «Star Wars» y «Double Dragon 2» por 4.000 pesetas cada uno. Preguntar por Fernando. TF:954-344175.

SE VENDE «Mortal Kombat» para Super Nintendo. Precio a convenir. Llamar al TF:91-4411593 y preguntar por Ana. Sólo Madrid.

VENDO Game Boy con «Tetris», «Kirby's Dream Land» y «Duck Tales» por 6.500 pesetas. Atari Lynx + adaptador a corriente + 3 juegos por 11.000 pesetas. Preguntar por Pepo. TF:924-238609.

VENDO la Game Gear de Sega en muy buen estado con dos juegos: «Columns» y «Dragons Cristal», al precio de 9.900 pesetas. Preguntar por Jesús. TF:96-3613069.

VENDO consola Super Nintendo con cable Euroconector y los juegos: «Street Fighter 2», «Desert Strike», «Tiny Toons» y «R-Type». Todo como nuevo, en embalaje de origen. Precio 39.000 pesetas. Preguntar por Carlos. TF:943-113507.

VARIOS

VENDO Menacer + 6 juegos de Mega Drive por 8.000 pesetas o cambio por un Pro Action Replay en el mismo sistema. Llamar al mediodía. Sólo Navarra. TF:948-279486.

VENDO O CAMBIO el juego «Super Mario Bros» de Nintendo. Los interesados, debéis llamar al TF:967-420264 y preguntar por Pepe o Isabel.

VENDO O CAMBIO el juego «Alien 3» de Mega Drive. Lo vendo por 4.000 pesetas o lo cambio por el «Sunset Riders», «European Club Soccer», «Spot», «Wonderboy 3 ó 4», «Chuck Rock», «World of Illusion», «X-Men», «Lemmings» o «Turtles Hyperstone». Llamar al TF:93-8158063. Preguntar por Iván.

VENDO consola compatible con Nintendo (con sólo 6 meses) con 120 juegos, 2 pads y pistola por 5.000 pesetas. Y vendo «Mario 3» por 5.000 pesetas o lo cambio por un juego de la Super como: «Super Soccer», «Super Kick Off» o «Exaut Heat». Preguntar por Juan Pedro. TF:91-7969500.

VENDO O CAMBIO Master System con dos mandos y los juegos: «The Ninja», «Black Belt», «Cyber Shinobi» y «Ghoults'n Ghosts», todo valorado en 27.000 pesetas. Impecable, con todas las instrucciones y cajas de juegos. Lo vendo al precio de ¡¡¡12.000 pesetas!!! o lo cambio por una Game Boy en buen estado, con todos los accesorios y un juego, «Tetris» u otro. Si aparte de esto vendes otros juegos o accesorios, ya me pondría de acuerdo contigo. Preferiblemente gente de Barcelona. Preguntar por David. TF:93-3757143.

VENDO consola Nintendo con los «Picapiedra», «Mario 3», «Adventure Island II», pistola y 2 mandos, por 15.000 pesetas. O la cambio por Mega Drive, a ser posible con juegos incluidos. Preguntar por Julián en el TF:947-331909.

VENDO O CAMBIO la portátil Game Boy + 6 juegos por 11.000 pesetas, o la cambio por un buen juego de Super Nintendo: «Another World». Interesados, debéis llamar al TF:94-4904973.

¡¡¡ATENCIÓN!!! vendo el «Super Probotector» y el «Super Mario Kart» de la Super Nintendo por la módica cantidad de 10.000 pesetas. Y si puede ser, los cambio por el «Star Wars» o el «Sonic Blastman». Preguntar por Jaime en el TF:96-3619380.

VENDO O CAMBIO el juego «Castle of Illusion» de Mega Drive. Lo vendo por 4.000 pesetas o lo cambio por «Cool Spot» o por el «Flashback». Preguntar por Juan Manuel en el TF:91-7852955. Por favor, sólo residentes en Madrid.

VENDO O CAMBIO consola Master System II + 2 pads por «Super Probotector» y «Joe & Mac» o por otros 2 juegos que sean buenos. Todos ellos de Super Nintendo. O bien la vendo por 6.500 pesetas. Preguntar por Basilio. TF:974-713065.

Este mes vamos a dar el golpe...



Con una revista llena de acción desde la primera hasta la última página. Un número que golpeará todos tus sentidos con una fuerza descomunal, y para el que necesitarás estar bien entrenado.

Un directo llega con uno de los juegos que más van a dar que hablar en los próximos meses, «Mortal Kombat». Una lección magistral para conseguir el séptimo Dan, en un abrir y cerrar de... puños.

Levanta la guardia ante el más espectacular simulador que hayas visto en mucho tiempo. CyberDreams te invita a dar un paseo por el futuro en nuestro Megajuego, con un auténtico Megaprograma, «Cyber Race».

Prepara una buena defensa para las Previews de los juegos más impactantes que podrás disfrutar en muy poco tiempo. El ataque frontal de «Alone in the Dark 2», «King's Quest VI» o «F-15 III».

Permanece atento al impresionante gancho que tiene juegos como «Cobra Mission» y «Dune II». Los mejores pesos pesados del software te esperan en nuestros especiales Puntos de Mira.

Si eres de los que no dejan nunca una pelea inacabada y se niegan a tirar la toalla, te lo pondremos un poco más fácil con los demoledores Patas Arriba que te hemos preparado: «Maniac Mansion 2. Day of the Tentacle» y «Ultima VII. The Black Gate».

También te acercamos el mundo del cine y te contamos cuáles son los estrenos que protagonizan los más duros de la gran pantalla como Schwarzenegger y Stallone.

Y en la división de consolas, se presentan con excelentes fichas técnicas los más duros cartuchos del momento: «Bubsy the Bobcat», «Alien 3», «Haunting», «James Bond Jr.», «Fantastic Dizzy»...

...un golpe mortal al aburrimiento con Micromanía

La Gran Ocasión

COMPRAS

COMPRO consola Game Boy con dos juegos: «Shadow Warriors» y «Terminator 2», al precio de 12.000 pesetas. Si estáis interesados, debéis preguntar por Antonio en el TF:958-780069.

¡¡¡NOTICIÓN!!! compro Game Boy con dos juegos por 4.000 pesetas, con 3 ó más por 5.000 pesetas, y con 1 juego precio a convenir. Llamar de 18:30 a 20:30 horas y preguntar por Pepe. TF:958-583120.

COMPRO el «Super Soccer» de Super Nintendo por 3.500 pesetas. Preguntar por Héctor. TF:964-563608.

DESEO COMPRAR una Game Boy sin juegos por un precio de 3.500 ó 4.000 pesetas. Si tiene algún juego, la compro por unas 6.000 pesetas. ¡¡¡NEGOCIABLES!!! Debéis preguntar por Juan en el TF:96-6516263.

COMPRO juegos para Master System por 3.000 pesetas, en especial alguno de fútbol o de acción. Preguntar por Víctor en el TF:941-448393.

COMPRO consola Super Nintendo con 2 mandos y el juego «Street Fighter II» al precio de 10.000 pesetas. Preguntar por Juan Luis. TF:91-4747572.

COMPRO Super Nintendo con un juego por 15.000 pesetas. Sólo Barcelona y Tarrasa. Preguntar por Raúl. TF:93-7852973.

COMPRO el juego «Dragon Ball ZZ» por 9.000 pesetas máximo. Interesados llamar al TF:95-2265665. Podéis preguntar por Luis o por Daniel.

COMPRO el juego «Super Mario Kart», siempre que esté en buen estado. Precio a convenir. Si es posible, en Zaragoza. Preguntar por Angel Luis. TF:976-521863.

COMPRO Super Nintendo básica en buen estado por 10.000 pesetas. Precio oficial nueva: 18.000 pesetas. Por ser de segunda mano, 8.000 pesetas menos. Precio negociable. Preguntar por Sergio. TF:981-571005.

CLUBS

QUIERO formar un club para la Super Nintendo. Habrá carnet y revista. Preguntar por Esteban en el TF:93-7713207.

SI TIENES una Nintendo y una Game Boy y eres de Cáceres, apúntate al club amigos de Nintendo. El carnet es gratis. Llama a José a este TF:927-215912 ó 927-242427.

CLUB LLEIDA consolas, para intercambio de juegos. Escribid con vuestros datos personales, tipo de consola y los juegos que tengáis. La dirección es: Santi, c/ Sol, 9. 25124-Roselló-(Lleida).

SOMOS el club WIN'S y queremos aumentar nuestro número de socios. Tenemos revistas, sorteos y carnets. Llama al TF:93-8331560 y pregunta por Juan Ramón.

SI TENÉIS una Super Nintendo, haceos de este club. Organizamos concursos, intercambiamos trucos, juegos, y muchas otras cosas. Con tu primera carta o llamada, recibirás tu carnet de socio. Preguntar por Carlos en el TF:93-3386695.

QUIERO formar un club de Nintendo, Super Nintendo y Game Boy, no importa de dónde seáis. Si me escribís, os daré trucos para vuestros juegos preferidos. Benjamín Biot Moreno, c/ Blasco Ibáñez, 7. 46133 -Meliana- (Valencia).TF:96-1490690.

CLUB SUPERDRIVE todo respecto a trucos de Mega Drive (juegos). Escribe con tus datos, 50 pesetas en sellos e indica para qué juegos quieres trucos. Gerardo Martínez Rodríguez, c/San Salvador, 25. 23700 -Linares- (Jaén).

ME GUSTARÍA contactar con chicos/as para intercambiar juegos, trucos, etc... de la Nintendo. Interesados llamar de 12:00 a 2:00 horas de la tarde al TF:94-4820453. Preguntar por Javi.

SOMOS dos chicos de 13 y 12 años que queremos formar un club de Super Nintendo, y además poder decir trucos. Si os interesa, escribir a: Oscar García Soto, c/Aguaceiros, 33 ó 25 (La Zapateira). 15310 -La Coruña-.

DESEO formar un club de consoleros que tengan la Super Nintendo, para intercambiar juegos y trucos. "HOBBY CLUB". Llamar de 11:00 a 12:00 horas y de 18:00 a 21:00 horas. Preguntar por Pablo en el TF:91-8503141 ó en el 91-8501057.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ________________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA.............................. TLF..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

LA ÚNICA REVISTA EN EL MUNDO CON 2 DISCOS DE ALTA DENSIDAD

Para jugar en serio

Un mes más nos ponemos en juego, y nunca mejor dicho, con «PC Fútbol» un programa diseñado por Dinamic Multimedia, donde además de encontrar una completa base de datos podréis poneros en forma practicando vuestro deporte favorito. Os presentamos también el último trabajo de Origin, «Wing Commander Academy» y dispuestos a saciar vuestra curiosidad, os adelantamos cómo va la segunda parte del estupendo «Alone in The Dark», la continuación de la obra maestra de Infogrames. Y desde las profundidades marinas «El-Fish» pone punto y final a nuestras previews. Como complemento de este suculento aperitivo, un interesante reportaje sobre la muestra de imágenes sintéticas Siggraph y todas las pistas para llegar sin problemas al final de «KGB». Y para que además de disfrutar leyendo disfrutéis también jugando, en "Alta Densidad" incluimos las demos de «Day of the Tentacle», «Space Hulk», «Pc Fútbol» y «Pinball Dreams». Si lo tuyo es jugar en serio, apuesta por PCMANIA, lo más fuerte.

CITA CON LA IMAGEN SINTÉTICA EN SIGGRAPH'93
650 PESETAS
MICRO pcmanía
AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES Número 12
WING COMMANDER ACADEMY
Cadetes del Cosmos
CÓMO LLEGAR AL FINAL DE... KGB
PREVIEWS
Así serán
ELFISH
ALONE IN THE DARK 2
LAURA BOW IN: THE DAGGER OF AMON RA
PCFÚTBOL
2 DISCOS
6 MEGAS DE INFORMACIÓN
DEMOS JUGABLES DE
SPACE HULK
PINBALL DREAMS
DAY OF THE TENTACLE
IMÁGENES: PCFÚTBOL
TRANSFERENCIA FICHEROS HOBBYTEX
EXPANSIÓN
DISCO DURO REMOVIBLE BERNOULLI 150

¡Ya a la venta el número 12!



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990

CONSOLA + SUPER MARIO ALL STARS - 27.900

CONSOLA BASICA - 18.900





SUPER NINTENDO SCOPE - 9990

SCOPE POUCH - 5995

SUPER NINTENDO IMPORTACION

NOVEDAD

IMPORTACION AMERICANOS
* NECESITAN ADAPTADOR

FATAL FURY - 11490 -



AMERICAN GLADIATORS	10990	MARIO IS MISSING	10490
BRAWL BROTHERS	10990	MECH WARRIOR	9990
CHUCK ROCK	9990	SHADOWRUN	11490
FIRST SAMURAI	11990	SUPER NINJA BOY	10490
HOOK	9990	TAZMANIA	11990
JIMMY CONNORS TENNIS	11990	THE TERMINATOR	10490
LOST VIKINGS	9990	WOLF CHILD	9990

IMPORTACION JAPONESES
* NECESITAN ADAPTADOR





FINAL FIGHT II - 14990 - | HYPER VISION - 13990 - | DRAGON BALL Z - 15990 -

ADAPTADOR 4 JUG.	4990	RANMA 1/2 PARTE 2	16990
DEAD DANCE	8990	SUPER FORM. SOCCER 2	14990
FINAL FIGHT II	14990	TETRIS 2	12990
MAZINGER Z	14990	WORLD HEROES	17990
RANMA 1/2 PARTE 1	10990		

ADAPTADOR - 2995

IMPORTACION PAL
* NO NECESITAN ADAPTADOR





SUPER PANG - 11990 -

BATMAN RETURNS	11990	JIMMY CONNORS	11990
CYBERNATOR	11990	LETHAL WEAPON	11990
F1 AGURI SUZUKI	11990	ROAD RUNNER	11990
GOAL	11990	STRIKER	11990

OFERTON DEL MES





SUPER KICK OFF - 4990

ANGLER- 3995 | PAD transparente- 3590 | MALETIN- 4490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

OFERTAS



STAR WAR - 8990



W. LEAGUE BASKET - 6990

ZELDA - 6990

ANOTHER WORLD -	10490	JHON MADDEN 93 -	9990	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990
AXELAY -	9990	KING ARTHUR -	9990	SUPER ALESTE -	9900
BART'S NIGHTMARE -	9990	KING OF THE MONSTERS -	10990	SUPER GHOULS'N GHOST -	7490
BOB -	9990	LEMMINGS -	9900	SUPER MARIO KART -	7490
BULLS US BLAZERS -	9990	MR NUT -	12990	SUPER MARIO WORLD -	7990
CHESS MASTER -	8990	NHLPA HOCKEY -	9990	SUPER OFF ROAD -	9900
DESERT STRIKE -	9590	PAPER BOY 2 -	8990	SUPER R-TYPE -	7490
DRAGONS LAIR -	9990	PGA TOUR GOLF -	9590	SUPER SMASH TV -	8990
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990	PILOTWINGS -	7490	SUPER SOCCER -	7490
F-ZERO -	7490	PRINCE OF PERSIA -	9990	SUPER SWIV -	8990
F1 EXHAUT HEAT -	10990	ROBOCOP III -	9490	SUPER TENNIS -	7490
G. FOREMAN BOXING -	10990	SIMPSON KRUSTY FUN H -	9490	SYLVALION -	9990
JAMES BOND JR. -	9990	STREET FIGHTER II -	10490	TOP GEAR -	9900

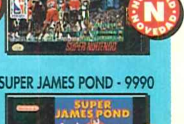




ADDAMS FAMILY II- 11990 | ALIEN 3 - 10990 | ASTERIX - 9490



BATLETOADS- 9490 | BUBSY - 9990 | COOL WORLD - 11990 | GOOF TROOP - 9990





JURASSIC PARK- 12990 | MICKEY MOUSE - 9990 | MORTAL COMBAT - 12990 | NBA - 14900





SPIDERMAN/XMEN- 9990 | STAR WING - 9990 | STREET FIGHTER II TURBO- 12990 | SUPER JAMES POND - 9990

SUPER MARIO ALL STAR- 9990 | TINY TOONS- 10490 | WWF ROYAL RUMBLE - 10990 | YOSHI'S SAFARI- 7490

• EXCEPTO OFERTAS

Nintendo OFERTAS

¡MAS MOGOLLON POR MENOS!
¡HAZTE CON ELLOS, COLEGA!

A BOY & HIS BLOB	2995
AD OF BAYOU BILLY	2995
ADVENTURES LOLO 2	3995
ADVETURE RAD GRAVITY	3995
AIRWOLF	2995
ARCH RIVAL	6990
ASTERIX	6490
ASTYANAX	3995
BASEBALL	2995
BATTLETOADS	8990
BEST OF THE BEST	6490
BIG FOOT	2995
BIONIC COMMANDO	3995
BLACKMANTA	3995
BLADES OF STEEL	2995
BLASTER MASTER	3995
BLUE BROTHERS	7100
BLUE SHADOW	3995
BOUBBLE BOBBLE	4995
BOULDER DASH	3995
BURAI FIGHTER	2995
CALTELVANIA	3995
CAPTAIN SKY HAWK	2995
CASTELIAN	3995
CHIP & DALE	7990
CITY CONNECTION	3995
CRACK OUT	3995
DAYS OF THUNDER	2995
DONKEY KONG CLASSIC	2995
DONKEY KONG J. MATH	2995
DOUBLE DRIBLE	3995
DR. MARIO	3995
DYNABLASTER	4995
ELITE	3990
EXCITE BIKE	2995
FAXANADU	2995
FIGHTING GOLF	3995
FOUR P. TENNIS	3995
GALAXY 5000	7490
GAUNTLET II	4995
GOAL	4995
GODZILLA	4995
GOLF	2995
GOONIES 2	3995
GRADIUS	2995
GREMLINS 2	4995
GUARDIAN LEGION	4995
GUERRILLA WAR	3995
HOOPS	4995
ICE CLIMBER	2995
ICE HOCKEY	2995
IKARI WARRIORS	3995
INSOLATE WARRIORS	2995
IRON SWORD	2995
IRON TANK	3995
JACK NIKCLAUS GOLF	2995
JOE & MAC	8990
KABURI QUNTUM FIGHTER	2995
KICLE KUBICLE	3995
KID ICARIUS	2995
LEGEND OF ZELDA	2995
LIFE FORCE	4995
LITTLE NEMO	2995
LOW G MAN	4995
LUNAR POOL	2995
MACTH RIDERS	2995
MANIAC MANSION	3900
MEGA MAN	9990
MEGA MAN II	3995
METAL GEAR	4995
METROID	3995
MIGHTY BOMB JACK	2995
MISSION IMPOSIBLE	3995
NEW GHOSTBUSTER II	3995
OPEN TOURNAMENT GOLF	4995
PANIC RESTAURANT	3995
PAPERBOY 2	4995
PIN BOT	4995
POW	2995
POWER BLADER	4995
PRO WRESTLING	2995
PROBOTECTOR	4995
PUCH OUT	2995
PUZZNIC	3995
R. EMBASY MISSION	3995
RACKETT ATTACK	4995
RAD RACER	3995
RAIBOW ISLAND	6990
RC PRO AM	3995
ROAD BLASTER	4995
ROAD FIGHTER	3995
ROLLER GAMES	4995
RUSH & ATTACK	2995
RYGAR	2995
SHADOW WARRIOR	4995
SHADOW WARRIOR II	5995
SILENT SERVICE	3995
SIMON QUEST	3995
SKATE OR DIE	2995
SKI OR DIE	2995
SMASH TV	5995
SNAKE RATTEL ROL	2995
SNAKES REVENGE	3995
SOLAR JETMAN	2995
SOLOMONS KEY	3995
SOLTICE	3995
STEALTH ATF	3995
STREET GANGS	4995
SUOER V'BALL	3995
SUPER KICK OFF	8400
SUPER MARIO	5990
SUPER MARIO 3	8990
SUPER OFF ROAD	2995
SUPER SPY HUNTER	3995
SUPER TURRICAN	4990
TALESPIN	8990
TECMO CUP	6990
THE BATTLE OF OLYMPUS	3995
THE CHESSMARTER	3995
THE FLINSTONE	8990
THE HUNT FOR RED OCTOBER	4995
THE SIMPSON 2	6995
THE SIMPSONS	5995
TIGER HELI	2995
TOP GUN	4995
TOP GUN SECOND MISION	5995
TORTUGAS MUTANTE S	7990
TOTALY RAD	4995
TRACK & FIELD 2	4995
TRACK & FIELD IN BARCELONA	3995
TROG	4995
TURBO RACING	4995
UFORIA	4995
WEREWOLF	3995
WILLOW	4995
WORLD CHAMP	4995
WORLD WRESTLING	3995
WRECKING CREW	2995
WRSTLEMANIA	3995
ZELDA 2	4995

ADVANTAGE JOYSTICK	6990
ALARGADOR CABLE	1995
CONTROLLERS	1800
ORGANIZADOR JUEGOS	1195
SUPER CONTROLLER	990

Nintendo

CONTROL DECK SET

NOVEDAD! 12.900

CONTROL DECK

6.900



ACTION SET

CONSOLA + SUPERMARIO DUCK HUNT + PISTOLA 14.900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

Nintendo CARTUCHOS







ADV. ISLAND CLASSIC	ADVENTURE ISLAND II	ASTERIX	BATMAN RETURN	CAPTAIN PLANET	DOUBLE DRAGON III	FLINSTONES	GOAL II	HAMMERIN' HARRY	HOOK
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 8990	P.V.P. - 6490	P.V.P. - 9990	P.V.P. - 4995	P.V.P. - 8990	P.V.P. - 8990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990
HUDSON HANK	LEMMINGS	LITTLE SAMSON	MARIO & YOSHI	McDONALDLAND	MEGAMAN 3	N. ZEALAND STORY	PRINCE VALIANT	RAINBOW ISLAND	ROBOCOP II
P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7490	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990
ROBOCOP III	SNOW BROTHERS	SOLOMON'S KEY 2	SPIDERMAN	STEEL CAGE	TECMO CUP	TERMINATOR 2	ULTIMATE AIR COMBAT	WIZARD & WARRIOR II	WORLD CUP
P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 8990	P.V.P. - 7490	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990



























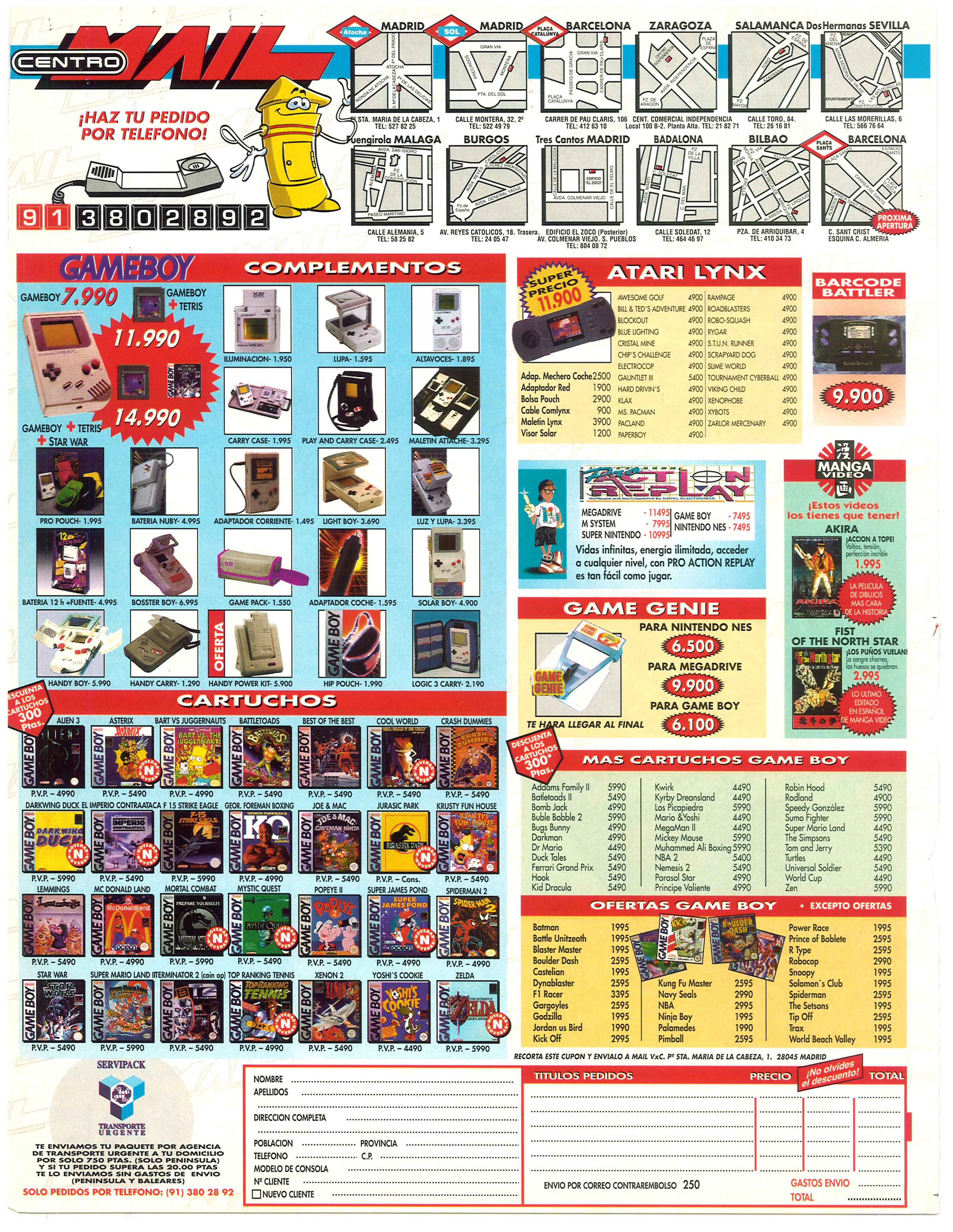












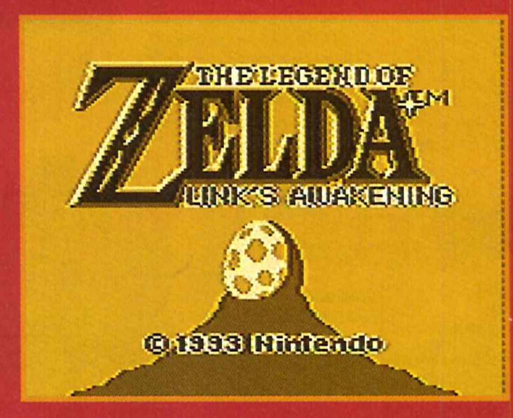
CENTRO MAIL
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 380 28 92
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79
BARCELONA
PLACA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
Local 100 B-2. Planta Alta. TEL: 21 82 71
SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6
TEL: 566 76 64
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. Trasera.
TEL: 24 05 47
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (Posterior)
AV. COLMENAR VIEJO. S. PUEBLOS
TEL: 804 08 72
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73
BARCELONA
PLACA SANTS
C. SANT CRIST ESQUINA C. ALMERIA
PROXIMA APERTURA
GAMEBOY
COMPLEMENTOS
GAMEBOY 7.990
GAMEBOY + TETRIS 11.990
GAMEBOY + TETRIS + STAR WAR 14.990
ILUMINACION- 1.950
LUPA- 1.595
ALTAVOCES- 1.895
CARRY CASE- 1.995
PLAY AND CARRY CASE- 2.495
MALETIN ATTACHE- 3.295
PRO POUCH- 1.995
BATERIA NUBY- 4.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495
LIGHT BOY- 3.690
LUZ Y LUPA- 3.395
BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995
BOSSTER BOY- 6.995
GAME PACK- 1.550
ADAPTADOR COCHE- 1.595
SOLAR BOY- 4.900
HANDY BOY- 5.990
HANDY CARRY- 1.290
OFERTA
HANDY POWER KIT- 5.900
HIP POUCH- 1.990
LOGIC 3 CARRY- 2.190
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300 Ptas.
CARTUCHOS
ALIEN 3 P.V.P. – 4990
ASTERIX P.V.P. – 5490
BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. – 4990
BATTLETOADS P.V.P. – 5490
BEST OF THE BEST P.V.P. – 5490
COOL WORLD P.V.P. – 5490
CRASH DUMMIES P.V.P. – 5490
DARKWING DUCK P.V.P. – 5990
EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490
F 15 STRIKE EAGLE P.V.P. – 5990
GEOR. FOREMAN BOXING P.V.P. – 4990
JOE & MAC P.V.P. – 5490
JURASIC PARK P.V.P. – Cons.
KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. – 5490
LEMMINGS P.V.P. – 5490
MC DONALD LAND P.V.P. – 4990
MORTAL COMBAT P.V.P. – 5990
MYSTIC QUEST P.V.P. – 5490
POPEYE II P.V.P. – 5490
SUPER JAMES POND P.V.P. – 4990
SPIDERMAN 2 P.V.P. – 4990
STAR WAR P.V.P. – 5490
SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5990
TERMINATOR 2 (coin op) P.V.P. – 5490
TOP RANKING TENNIS P.V.P. – 4990
XENON 2 P.V.P. – 5490
YOSHI'S COOKIE P.V.P. – 4490
ZELDA P.V.P. – 5990
NOVEDAD
ATARI LYNX
SUPER PRECIO 11.900
Adap. Mechero Coche 2500
Adaptador Red 1900
Bolsa Pouch 2900
Cable Comlynx 900
Maletin Lynx 3900
Visor Solar 1200
AWESOME GOLF 4900
BILL & TED'S ADVENTURE 4900
BLOCKOUT 4900
BLUE LIGHTING 4900
CRISTAL MINE 4900
CHIP'S CHALLENGE 4900
ELECTROCOP 4900
GAUNTLET III 5400
HARD DRIVIN'S 4900
KLAX 4900
MS. PACMAN 4900
PACLAND 4900
PAPERBOY 4900
RAMPAGE 4900
ROADBLASTERS 4900
ROBO-SQUASH 4900
RYGAR 4900
S.T.U.N. RUNNER 4900
SCRAPYARD DOG 4900
SLIME WORLD 4900
TOURNAMENT CYBERBALL 4900
VIKING CHILD 4900
XENOPHOBE 4900
XYBOTS 4900
ZARLOR MERCENARY 4900
BARCODE BATTLER
9.900
PRO ACTION REPLAY
MEGADRIVE - 11495
M SYSTEM - 7995
SUPER NINTENDO - 10995
GAME BOY - 7495
NINTENDO NES - 7495
Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.
MANGA VIDEO
¡Estos videos los tienes que tener!
AKIRA
¡ACCION A TOPE! Voltios, tensión, perfección increíble
1.995
LA PELICULA DE DIBUJOS MAS CARA DE LA HISTORIA
FIST OF THE NORTH STAR
¡LOS PUÑOS VUELAN! La sangre chorrea, los huesos se quiebran.
2.995
LO ULTIMO EDITADO EN ESPAÑOL DE MANGA VIDEO
GAME GENIE
PARA NINTENDO NES 6.500
PARA MEGADRIVE 9.900
PARA GAME BOY 6.100
TE HARA LLEGAR AL FINAL
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300* Ptas.
MAS CARTUCHOS GAME BOY
Addams Family II 5990
Batletoads II 5490
Bomb Jack 4990
Buble Bobble 2 5990
Bugs Bunny 4990
Darkman 4990
Dr Mario 4490
Duck Tales 5490
Ferrari Grand Prix 5490
Hook 5490
Kid Dracula 5490
Kwirk 4490
Kyrby Dreansland 4490
Los Picapiedra 5990
Mario & Yoshi 4490
MegaMan II 4490
Mickey Mouse 5990
Muhammed Ali Boxing 5990
NBA 2 5400
Nemesis 2 5490
Parasol Star 4990
Principe Valiente 4990
Robin Hood 5490
Rodland 4900
Speedy González 5990
Sumo Fighter 5990
Super Mario Land 4490
The Simpsons 5490
Tom and Jerry 5390
Turtles 4490
Universal Soldier 5490
World Cup 4490
Zen 5990
OFERTAS GAME BOY • EXCEPTO OFERTAS
Batman 1995
Battle Unitzeoth 1995
Blaster Master 1995
Boulder Dash 2595
Castelian 1995
Dynablaster 2595
F1 Racer 3395
Gargoyles 2595
Godzilla 1995
Jordan vs Bird 1990
Kick Off 2995
Kung Fu Master 2595
Navy Seals 2990
NBA 2995
Ninja Boy 1995
Palamedes 1990
Pimball 2595
Power Race 1995
Prince of Boblete 2595
R Type 2595
Robocop 2990
Snoopy 1995
Solomon´s Club 1995
Spiderman 2595
The Setsons 1995
Tip Off 2595
Trax 1995
World Beach Volley 1995
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡No olvides el descuento!
TOTAL
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250
GASTOS ENVIO
TOTAL

SUPERVIEW



la leyenda de zelda







El juego con más solera entre los compañeros de redacción y preferido de muchos de vosotros, aparece al fin para la portátil de Nintendo. Resulta que tras una terrible tormenta has sido rescatado por los habitantes de una isla, donde comenzará tu aventura. Allí deberás encontrar los items necesarios para completar cada una de las enormes fases con que cuenta este cartucho, no sin antes pelear con cuantos bichejos salgan a tu paso. Esta aventura gráfica, basada en la versión de Super Nes, mantiene todos los ingredientes que han hecho de este cartucho un clásico. Mapas, objetos que es necesario encontrar, enemigos y monstruos diversos, cuevas secretas, llaves y muchas horas de diversión, que podrás llevar contigo a cualquier parte.

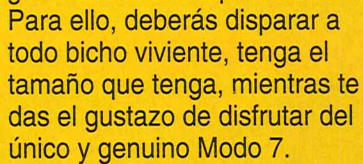


yoshi's safari

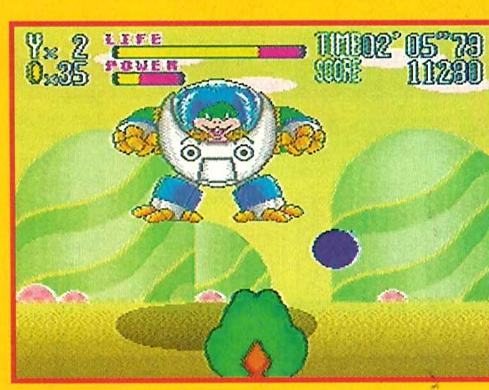


A lomos del Rocinante de las consolas Nintendo, Yoshi, deberás disparar a los Goomas, Koopas, Baddies y cuantos energúmenos te encuentres al paso, para realizar este curioso safari. Concebido como un arcade frenético y original, tu misión consistirá en recuperar las doce gemas sustraídas por Bowser. Para ello, deberás disparar a todo bicho viviente, tenga el tamaño que tenga, mientras te das el gustazo de disfrutar del único y genuino Modo 7.

Si esperas sólo un mes más, al fin podrás cargar tu Super Scope, montarte en Yoshi y galopar por los interminables caminos de diversión que te ofrece este Yoshi's Safari.





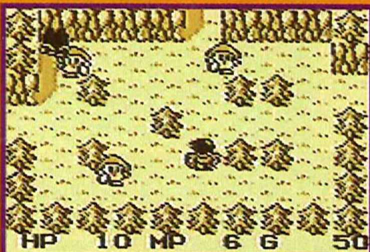




mistic quest

El Árbol del Maná, situado en algún lugar recóndito del Monte Ilusión, tiene la capacidad de dar poderes especiales a aquél que coma de sus frutos. El malvado Señor de la Oscuridad está dispuesto a encontrarlo, para así hacerse Amo del Universo, y de ti depende que su búsqueda sea infructuosa. Este es el argumento de este nuevo juego de rol que, como tantos otros, se incorpora al mundo de las consolas. Un estupendo cartucho con todos los ingredientes necesarios para que disfrutes de largas horas de diversión y aventura.



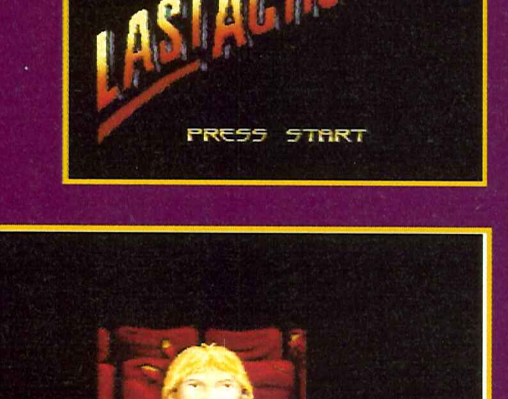








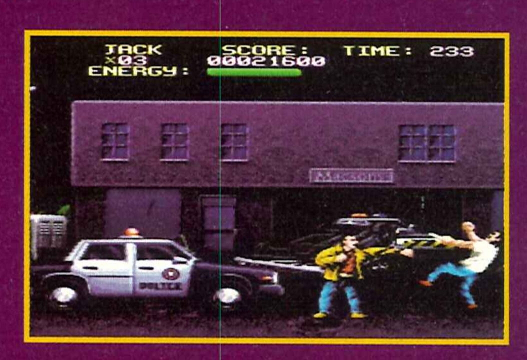
the last action heroe



GLUED TO HIS SEAT WATCHING A SNEAK PREVIEW OF THE NEW MOVIE 'JACK SLATER IV', DANNY MADIGAN IS MYSTERIOUSLY CATAPULTED TOWARDS THE SCREEN IN A BLINDING FLASH OF LIGHT.

Jack no se lo puede creer. Y es que la simpática taquillera del cine le ha dado una entrada muy particular. Gracias a ella, sin saber cómo ni porqué, se ha encontrado de repente dentro de la última película de Arnold Schwarzennager "Jack Slater IV". Así, se ha convertido en el protagonista del film, luchando y compartiendo mil aventuras con su héroe favorito. Un juego repleto de acción, lucha y plataformas, donde la diversión está completamente asegurada. Si quieres vivir una auténtica experiencia "de película", no tienes más que esperar al próximo número de tu revista preferida.





SUPERVIEW



asterix



Una nueva aventura del galo más famoso de todos los tiempos, Asterix, está a punto de inundar de ingenio, puñetazos y poción mágica los 16 bits de Sega. Y es que este pequeño pero valeroso galo ha trascendido más allá de las viñetas, para penetrar en el fantástico mundo de los chips con igual éxito. La época y el lugar son los mismos: La Galia durante la ocupación romana; su pasatiempo, también: zurrar a los locos romanos; y, por su puesto, contará con la ayuda de su entrañable amigo devorador de jabalíes, Obelix. En esta plataformera aventura, podrás tomar el papel de cualquiera de los dos personajes, para superar mil peligros en forma de inevitables soldados, puentes muy frágiles y otros seres indeseables que muy pronto tendrás ocasión de conocer. En definitiva, un cartucho-marmita repleto de una pócima que no sólo te otorgará fuerza, sino que te dará lo más importante para un buen jugón, diversión.





battletoads in ragnaroc's













El eminente científico Conrad B. realizó sorprendentes descubrimientos de vital importancia para la humanidad. El primero, la cámara analizadora de materia, con la que se podía estudiar la composición molecular de todos los seres vivos. El segundo y más peligroso, la presencia de seres no terrestres entre las altas esferas del poder mundial. Desgraciadamente, el doctor cayó en manos de estos personajes, pero aprovechando un descuido de sus vigilantes logró escapar. Eso sí, en este tiempo fue despojado de su memoria y todas sus señas de identidad, y ahora deberá buscarlas. Con un argumento y mapeado muy similar al cartucho para Mega Drive, esta nueva versión del popular Flash Back posee unos niveles de jugabilidad y diversión dignos de la 16 bits de Nintendo. Dentro de un mes, podrás comprobarlo.



flash back

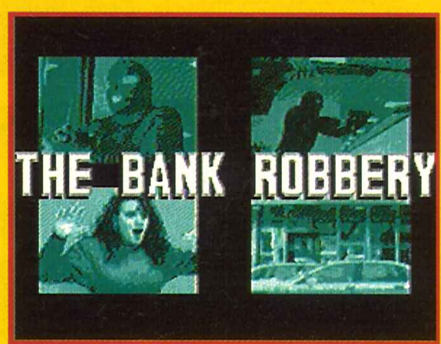
world

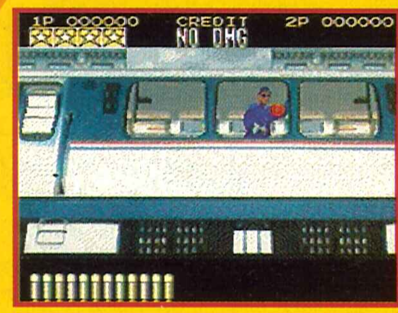


Los tiempos evolucionan a marchas forzadas, y los pads clásicos de tres o seis botones se han quedado anticuados. Ahora, lo que rompe con la contundencia de una detonación es la súper pistola del Lethal Enforcers. Un enjambre de delincuentes apoyados por los principales grupos del crimen organizado, se ha apoderado de diferentes lugares de la gran ciudad, como ChinaTown, el metro, los bancos más importantes, el puerto deportivo e incluso las principales calles. Tu misión será la de un auténtico policía: liberar todas estas zonas de las sabandijas que las han ocupado, sin dañar a los rehenes. Aparte de la pistola, podrás ir consiguiendo armas automáticas de mayor calibre y poder mortífero, como escopetas recortadas o incluso metralletas. Los escenarios y todos los personajes están totalmente digitalizados, y la pistola está incluida en el P.V.P del cartucho. Un juego para quienes quieran emular a los protagonistas de Hill Street, Miami Vice o Brigada Central.

¡Atención a todas las unidades interestelares!, la nave nodriza Vulture ha sido atacada, y la princesa Angélica se encuentra en manos de la malvada Dark Queen. Junto a ella, han sido apresadas dos de nuestras mejores ranas, Zitz y Pimple. Ante esta situación de enorme gravedad, el profesor Pájarez ha decidido enviar a Rash en busca de sus compañeros de ancas. Pero la misión no será nada fácil, así que tú deberás ayudarle a encontrar el cerebro y los músculos de las invencibles Battletoads. Que el dios Batracio y todas sus ranas guerreras te acompañen a lo largo de esta aventura, que muy pronto tendrás en estas páginas.



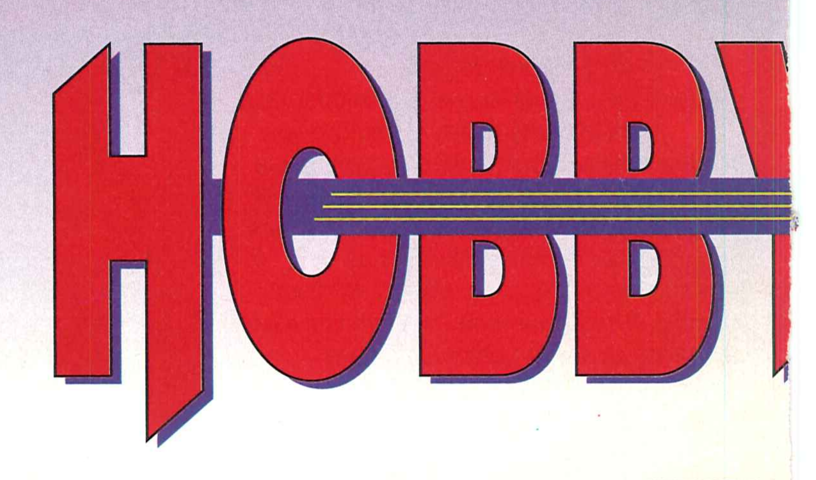








lethal enforces





MAVIFILMS, S.L.

MAYORISTA DE VIDEO Y VIDEO JUEGOS

FERNANDO POO, 39 • 28045 MADRID

Telfs: (91) 473 90 08 / 473 90 02 • FAX: (91) 473 91 01

HORARIO CONTINUADO DE 9,30 A 20 H.

SOMOS MAYORISTAS DISTRIBUIDORES DE:



NESS • 8 BITS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





GAMEBOY PORTATIL



- Amplia exposición de **video juegos** con todos los títulos del mercado a su disposición.
- Nosotros le facilitamos todo el producto necesario en su establecimiento, con unos **magníficos márgenes comerciales.**
- Todas las películas de **venta directa**, listas para llevar.
- Llámenos y le informaremos **sin compromiso**.
- Cinta virgen vídeo y audio.

NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD !LLÁMANOS!

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS,

NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD

DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.

¡¡LLÁMANOS!!

PUBLICIDAD POR MODULOS

Infórmate en los teléfonos:

(91) 654 61 86 ó

(91) 654 81 99

KING GAMES

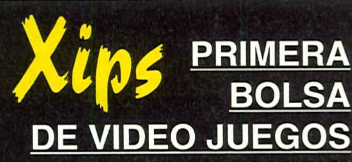




Pregunta por las Mega-Ofertas y las Supergangas.
Precios especiales para cambios a tiendas y videoclubs.
Infórmate sobre cómo montar tu propio "King Games" y ganar dinero.
NOVEDADES: MORTAL KOMBAT, FINAL FIGHT 2, CAMPEONES, JURASSIC PARK, STREET FIGHTER TURBO.
Pide tu vídeo con más de 20 novedades.

C/ Miguel Angel, 9. Móstoles. Tlf: 618 89 12

C/Calvario, 13 Pozuelo. Tlf: 715 38 01



DE VIDEO JUEGOS

COMPRA, VENTA Y CAMBIO ENTRE PARTICULARES.

¡¡GANGAS A MITAD DE PRECIO!!

XIP'S
C/ VILALLONGA,14
17600 FIGUERES (GERONA)
TLF: (972) 67 13 61

GAME & RENTAL

ALQUILER DE VIDEOJUEGOS A DOMICILIO

Barcelona y área metropolitana

Servicio gratuito

POR SÓLO 300 PTAS/DÍA

Dragon ball Z, Mortal Combat y hasta 50 títulos más

Basta con llamar al Teléfono: (93) 301 46 41



CHOLLO GAMES
C/ Arenal, 8. 1ª planta. Local 21.
28013 Madrid. Teléfono 523 23 93



¡¡Grandes novedades!!

Especialistas en últimas novedades para Super NES, Mega Drive y Mega CD.

Mortal Combat. Street Fighter Turbo. Final Fight II. Dragon Ball Z y muchos otros.

Club de cambio de juegos para todos los sistemas. También a domicilio en 48 horas sin gasto de envío (Mínimo 5 cambios) ¡¡Además liquidamos más de 50 títulos para todas las consolas desde mil pesetas . Ven a vernos!!

GAME OVER

LO ÚLTIMO EN VÍDEO JUEGOS

PEDIDOS POR TELÉFONO EN 48 HORAS



STREET FIGHTER 2, CHAMP EDITION TURBO, FINAL FIGHT 2, DRAGON BALL Z, BUBSY, FATAL FURY, W.W.F. 2, JURASSIC PARK, MORTAL KOMBAT, WORLD HEROES

- Cambiamos juegos de NEO GEO, Super Nintendo, Megadrive,...
- Megadrive 2 y CD 2, Juegos de CD

GAME OVER: C/ Santiago Ramón y Cajal, 7 • 07011 Palma de Mallorca • Tel: (971) 28 21 46 / 73 73 51

NUEVO CENTRO GAME OVER 2: C/ Teodora Lamadrid, 52-60 • 08022 Barcelona • Tel: (93) 418 59 60

SHOPPING

Los COMECOCOS del verano

GANADORES DE LOS PASATIEMPOS

GANADORES CAMISETAS HOBBY CONSOLAS

Jesús Ruiz Sánchez	Málaga
José Fdez .Iglesias	V. de Arosa
José E. Forja Albenaiz	Chiclana
Antonio Parra Fdez.	Cádiz
Víctor J. Martínez Díaz	Lardero
David Díez de Paz	Ponferrada
A. Mtnez. Barbarroja	Alcudia
Víctor M. Pueyo Zoco	Zaragoza
Pedro Romero Fdez.	Albacete
Jesús Cadena Majó	Mataró
Iñigo Badiola Uriarte	Guernica
Luis Fco. Jiménez Adán	Puertollano
Antonio Vila Riballo	Sant Boi
Marc Valls Mellado	Granollers
A. Esparrago Rabazo	Vitoria
Nicolas Rabanal Allende	Fuenlabrada
Jordi Cemeli Casas	Tarrasa
Iván Balbuena Naranjo	Madrid
Javier Sendiño Gutierrez	Barcelona
David Reyes Contreras	Tarrasa
Esteban Almirón	Tres Cantos
César Jiménez Castelló	Móstoles
Rubén Gez. González	Hospitalet
Carlos D. Silva Gondar	El Grove
Iñaki Ramos González	Alicante
Evaristo J. Masip Flores	Castelldefels
Abraham Navas Gómez	Móstoles
Sergio Sánchez Suárez	Sant Boi
Nacho Gracia Liso	Zaragoza
Carlos Sánchez Chico	Salamanca
Fernando Gª González	Valencia
Fernando Gª Martínez	S. José Valderas
José M. Tirado Gallego	Ciudad Real
Pablo Martín Lapeña	Vilasar
Lorena Tamarit Legaz	Zaragoza
Sergio Sierra Herreros	Toledo
Raúl Agut Zarza	Moncófar
Juan C. Moreno Zacarías	Tarifa
A. Luis Ruiz Pérez	Tomares
Julián S. Matamoros	Ciudad Real
Rubén López Palomares	Getafe
José A. Cabello Galisteo	Priego de Cordoba
Oscar Cerrillo Zarzosa	Bilbao
Jose A. Galvez Barbecho	Sevilla
Luis de la Torre Palomino	Madrid
Jaume Estrada Perelló	Hospitalet
Jorge Valdés Gonzálo	Gijón
Joan Llensa Aubert	Sta. Joan les Fonts
Juan Carrizosa Gala	C. Badía
Gregorio Sanz Melchor	Montijo

GANADORES BALÓN MARIO

R. Mendoza Quintana	Madrid
Ricardo Gª Hernández	Móstoles
Fco. Javier Fuentes Gª	Madrid
Joel Giné Navarro	Tarragona
J. Mª Gallardo Gallardo	Benalmádena
Aritz Oruesagasti U.	Soraluce
David Portella Ramis	Mahón
Antonio Gutierrez Sola	Ecija
Julio L. Ruitoña Bodé	Siero
Javier Fillol Ros	Madrid
Patricia Puertas Sanz	Móstoles
Aaron Castro Peraledo	Zamora
Pablo A. Martín Lambea	Tenerife
Santiago V. Cano	Oviedo
Ignacio Sandoval Fdez	Castellón
Ivan Mtez. Burgues	Alcaniz
Jorge García Iglesias	Apdo. 33010
Isabel Mª Caballero S.	Barcelona
Alex Martínez Nadal	Barcelona
E. Masdeu Bosque	Reus
Ivan Castresana Iturriaga	Castro-Urdiales
Israel Orús Lázaro	Barcelona
David Bascones Huertas	Zaragoza
Franc Iniesta Montero	Tarragona
Josè Fdez Iglesias	Villagarcía

GANADORES BALÓN SONIC

Lander S. Arruabarrena	Irún
Javier Losa Muñoz	Pozuelo
Luis A. Santigosa Alvarez	Ponferrada
David Mena Galván	San Pedro
Javier Gilete Rodríguez	Almuñecar
Joaquín A. Gª Pedrera	Sevilla
Roberto Franch Hdez.	Tenerife
J. Miguel A. Hurtado	Zarzaquemada
E. Terleira Ibazábal	Madrid
Rubén S. Falcón	Las Palmas
Sergio Fdez. Gutiérrez	L. de Duero
Rubén Gómez Jericó	P. del Vallés
Mª Jesús Frías Peñalver	S. Feliu de Llobrat
Pedro J. Castillo Timoner	Castellón
Jon Vicente Méndez	Lejona
Daniel Matias Mnez.	Almería
Jaime Gª Calatrava	Madrid
Raúl Sánchez Glez.	Salamanca
Pedro Ropero Molero	Móstoles
Néstor I. Ruiz Rosales	Las Palmas
José I. Díaz Moreno	Valencia
Joan López i Clevillé	Barcelona
Moisés Pérez Camacho	Cádiz
David Aguiló Rouz	Calviá
Jesús P. López Almagro	Murcia

GANADORES RELOJ STREET FIGHTER-2

David López Anaisi	Tenerife
José A. Heras Alonso	Madrid
Alberto Alvarez Garcés	Barcelona
David Núñez Rubio	León
Rafael García Lucas	Santonera
Juan Luis López	Madrid
A. Luis Arrebola Moreno	Granada
Mª José Rugel Bullich	Sabadell
José M. Rguez. Gomariz	Molina de Segura
José Fdez. Iglesias	V. de Arosa

GANADORES ESTUCHE SONIC

Manuel Martínez Pérez	Pulpí
Guillermo J. Rocafort	Vigo
Aitor de Villarreal	Vitoria
Roberto López Gálvez	La Almunia
Joel Pérez urcelay	Vitoria
Francisco Girao Glez.	Santander
Gloria Gómez Fdez.	Málaga
Moisés Durán Rguez.	El Ferrol
Miguel Regalado Oscariz	Granada
Jorge Ysart Alvarez	Madrid
Samuel Ganiz Gómez	Madrid
Xavier Camós Blanch	Gerona
Carlos Saura Abrell	Santa Pola
Ginés Aznar León	Barcelona
Ion U. Agurrebengoa	Beasain
Rafael Torres Moreno	Lérida
José A. Herrera Collado	Torrelavega
Alvaro Rico Sanz	Getafe
Iván Avilés Calleja	Cuenca
Carlos Saura Abrell	Santa Pola

GANADORES RELOJ STREET FIGHTER-3

Jorge Serrano Chico	Torrejón
Sergio Suarez García	Luanco
Juan A. Nevado Rojo	Hospitalet
Luis Arranz García	Valladolid
Jonathan Llera Manso	Gijón
Juan M. Rguez .Girona	Utrera
David Huergo Gª	Gijón
Esteban Ariza Ruiz	Málaga
Juan E. Santiago Ruiz	Cádiz
José Fdez. Iglesias	Villagarcía

GANADORES RELOJ STREET FIGHTER-4

Raúl Bregel Nieto	Badalona
Nicomedes G. Rguez.	La Línea
Gabriel Vicente Gª	Mislata
David Higueras P.	Granada
Eduardo Ballester Pí	Gerona
Xavier Mnez. Giribets	Barcelona
Ondíz García Bengoa	Escoriaza
Sonia Fdez .Roqué	Barcelona
Fco. Miguel Palao Fdez.	P. de Mallorca
Miguel C. Morillas	Madrid

GANADORES WALKMAN

A. Ruben Baquero	Castellón
Javier Padilla Velasco	Sant boi
Ignacio Mittenhoff Conde	Sevilla
David López Moreno	Getafe
David Mnez. Turégano	Albacete
Carlos Jiménez Martin	Málaga
José M. Gómez Barranco	P. del Vallés
Fco. J. Jiménez Urbano	Cordoba
A. Molina Saboya	Vaciamadrid
Raúl Periñán Yuste	Cádiz
Jorge Andres Galvez	Galapagar
Carlos Pérez Cárdenas	madrid
Pedro Fco. Llamar	Betanzos
F. Blazquez Micieces	Alarcón
Jacobo Navacerrada	Sevilla
A. Bernal Caparrós	Málaga
Martyn K. kludsky	Albinyana
Mauricio Pazos Fdez.	Barcelona
Jon Eguiguren Arrasate	Llodio
Daniel Guillén Martínez	Archena
Silvia Martos de la Cruz	Madrid
José J. Glez. Ortiz	Bilbao
David Gil Santonja	Benifayo
Francisco Hdez. Mora	Talavera
Daniel Bruhigas Rosillo	Llagostera

GANADORES LATA COCA-COLA

José Jorge Tarodo Just	Valencia
Manuel Fernández L.	Leganes
Javier Pardo Cubas	Barcelona
Albert Carbonell Arís	Barcelona
Fernando L. Cartón	Valladolid
Manuel Mtnez. Blasco	Valencia
Miguel S. Bermúdez	Granada
Eduardo Gª Buero	A. de Guadaira
Blanca Mª Viados López	Gerona
Roberto Hdez. Iranzo	Zaragoza
José Fdez. Iglesias	Villagarcía
Alejandro López Gª	Madrid
Adrian M. Real Glez.	Leganés
David Jesús Gª Pasión	Huelva
Roberto Caro Soler	Sitges
J. Compté Domenech	Cornellá
Rafael Ayala Lázaro	Valladolid
Iker Aróstegui Lucas	Vitoria
Iván Gª Talavera	Madrid
Julen Ortega Alario	Bilbao
David R. Prieto Veguillas	Madrid
Luis Ramoneda Castan	Castellar
José Cid Martín	Parla
Rafael Gª Herráez	Móstoles
R. Ruiz de la Vega	Coslada

GANADORES RELOJ STREET FIGHTER-1

Sergio Luna Glez.	Madrid
Oscar Bricollé Catalá	L. Penedés
Mikel Rivas Gutierrez	Eibar
Manolo Jiménez Lillo	Móstoles
Jorge López Gª	Madrid
Jorge Moral Elda	Valencia
Raúl Carballo Gallego	Madrid
Roberto Segura Gª	Madrid
Eduardo Toribio Sáez	Madrid
Diego Lázaro Agudo	Barcelona

GANADORES CARPETA SONIC

Miguel A. Gomez S.	Cartama
Juan C. Blasco Sabater	Burriana
Jorge Marchante C.	Gandía
Jessica Megías Tomayo	Barberá del Vallés
Rafael García Lucas	Santomera
Fco. V. Torronteras	Córdoba
Joaquín Cerdan Díez	Aspe
Alex Audí Gª	Badaldina
Sergio García Martí	Pedreguer
Jesús Calviño Cotoli	Zaragoza
Sergio Sánchez Cabello	Málaga
Bernat Pujol Moraes	Barcelona
Edgar A. Domenech	Manresa
Oscar Rabadán Mnez.	Cornellá
Noel Montero Oliva	Fuenlabrada
Roberto Hdez. Iranzo	Zaragoza
Enrique Salvador Clavell	Vall de Uxó
Raúl Iglesias Quero	Sabadell
Santiago Iglesia Gil	Pontevedra
Benjamín D. Panisello	Azcanar
José Soriano Muñoz	Madrid
Juan Suárez Iglesias	Oviedo
Alfonso Gijón Morales	Sevilla
José R Gil Jorge	Vigo
Alvaro M. Fadrique	Madrid

GANADORES MOCHILA SONIC

Carlos Guinea Planelles	Castellón
Susana C. Camacho	Ariza
Juan Gálvez Hdez.	La Cañada
Sergio S. Corralejo	Valverde
Xulio V. Carballeira	Coruña

GANADOR PACK MEGA-DRIVE

J. Campañá Mohamed	Barcelona

GANADORES MOUNTAIN BIKE

David Hdez. Escalona	Barcelona
Alejandro Gª Rodríguez	Albolote
María Cid Fdez.	Getafe
Iván Gª Jimeno	Madrid
Antonio Gª Fariña	Betanzos
Rafael Alvarez Romero	Madrid
Manolo Neira Pérez	Sant Feliu de L.
Juan M. Rubio Murillo	Hospitalet
Miguel A. Torres Juan	P. de Mallorca
José Fdez. Iglesias	Villagarcía

GANADORES SUPER SPOKES

Remy Van Den Bedum	Blanes
Javier Glez. Méndez	Palencia
Gerard Martínez Crespo	Mataró
Andrés Aznar Lizarán	Lorca
Carlos Glez. Gurrea	Madrid
Alexander A. Erleaga	Durango
Sergio Marín Barragán	Logroño
Conrado Ponts Cullell	Badalona
Joan Llensa Aubert	St. Joan les Fonts
Juan Carrizosa Gala	C. Badía
Luis Miguel Gª Toribio	Vilasar de Mar
Miguel Cervantes Martín	Madridejos
Alejandro Fdez. Vizcaino	Los Montesinos
Jorge Valdés Gonzalo	Gijón
Víctor Martín Azúa	Granollers
Fco. J Martín Herrera	Coslada
Angel Ruiz Alcaraz	Martorell
Francisco José Glez H.	Martorell
Lourdes Gonzalez S.	Cádiz
Olatz Pérez Elortegui	Hondarrubia
Jordi Masip Balart	Sabadell
Valentín Guindo Mayoro	Hospitalet
Ana Muñoz Salinas	Madrid
Laura Cámara Bosqued	Zaragoza
Ruben Sanz Callardo	Zaragoza
Antonio Luis Romero G.	Alcaracejos
Luis María Pascual S.	Valladolid
Javier Gómez Fernández	Málaga
David Valera de la F.	Burgos
Luis Rodríguez Paraja	Gijón
Germán Ortega Gallardo	Jaen
Silvia Rueda Madrigal	Sevilla
Alvaro Bayona Gómez	Alcobendas
Miguel Robles García	Salamanca
Andrés C. Santan M.	Las Palmas
Aníbal Fernández García	Llanar de la Ribera
Alberto Peña Rebaque	Collado Villalba
Javier Moreno García	Caldes de Montbui
Manuel Marín Hurtado	Cádiz
José María Junco G.	Móstoles
Ramón Maestegui C.	Santander
Guillermo Fernández R.	Utrera
Arnau Viñas Ulldemolins	Barcelona
Fco. Javier Fuentes G.	Madrid
Abraham Peinado Pérez	Fuenlabrada
Rubén Puebla García	Madrid
Gerard Giné Navarro	Tarragona
Isabel Burdalo Nevado	Cáceres
Fernando Vazquez Cano	Oviedo
Pedro Fco. Llamas G.	Betanzos



¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

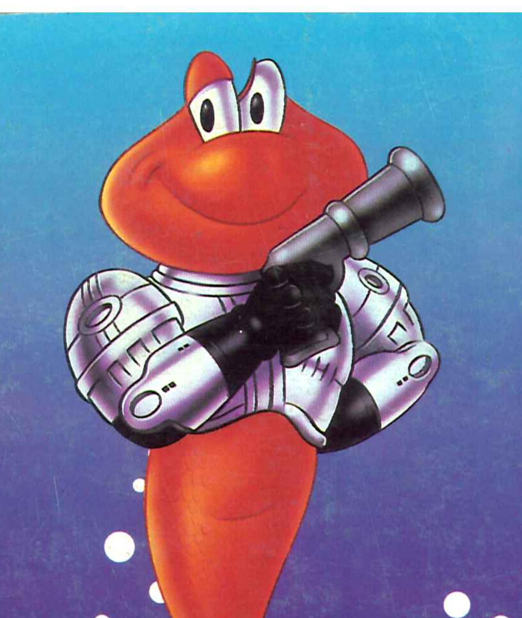
Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas = 4.200 ptas) te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

SUPER JAMES POND™



En su nueva misión, Super James Pond, también conocido como Robocod™ debe intentar que el Dr. Maybe no consiga dominar el mundo con sus pingüinos explosivos. Sólo dispones de 48 horas para evitar que estas Navidades sean las más sancrientas de la historia.



Disponible en Super Nintendo y Game Boy







Disponible en Super Nintendo y Game Boy

Cool World es un mundo imaginario y a la vez real, donde los dibujos animados, más conocidos como Doodles, dominan completamente la situación. Sólo hay un problema: están hartos de vivir en su dimensión y quieren invadir la nuestra. ¿Podrás evitarlo?

Distribuidos por:









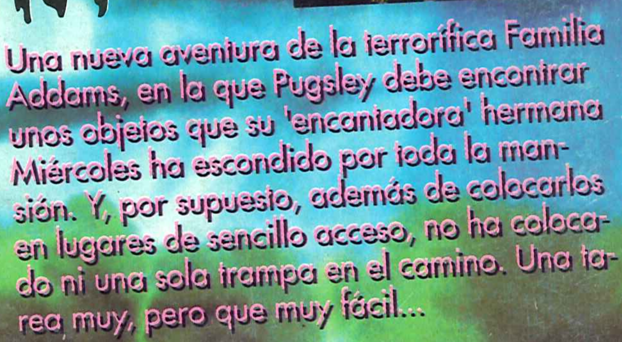






The Addams Family





Una nueva aventura de la terrorífica Familia Addams, en la que Pugsley debe encontrar unos objetos que su 'encantadora' hermana Miércoles ha escondido por toda la mansión. Y, por supuesto, además de colocarlos en lugares de sencillo acceso, no ha colocado ni una sola trampa en el camino. Una tarea muy, pero que muy fácil...

Disponible en Super Nintendo y Game Boy



